№22 | 271 | 2008
ВТОРОЙ НОЯБРЬСКИЙ

FALLOUT 3: ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ стр. 84

СТРАНА ИГР

PC | PS2 | PS3 | WII | XB | DS | P

(game)land hi-fun media publishing for enthusiasts



GEARS OF WAR 2

ДОЛГ ЗОВЕТ. БЕНЗОПИЛА СКУЧАЕТ

ЛУЧШИЕ RPG В РАЗРАБОТКЕ стр. 14

ДВАДЦАТЬ СЮРПРИЗОВ ИЗ ЯПОНИИ

TGS 2008 стр. 40

ПОБЕДА ТРАДИЦИОННЫХ ЖАНРОВ

SACRED 2 стр. 104

И МЕРТВЫЕ С КВЕСТАМИ СТОЯТ

СМОТРИТЕ НА DVD:
TOKYO GAME SHOW 2008
ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ФИЛЬМ О ВЫСТАВКЕ

КОМПЛЕКТАЦИЯ: 2 ПОСТЕРА | 1 НАКЛЕЙКА | 2 УНИКАЛЬНЫХ ДИСКА | 192 СТРАНИЦЫ | 100+ ИГР В НОМЕРЕ


PRINCE OF PERSIA
Принц Персии
НОВЫЙ ПРИНЦ. НОВАЯ ЛЕГЕНДА.
www.akella.com
www.princeofpersiagame.com
UBISOFT
РЕКЛАМА

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Основан в 1996 году | Выходит 2 раза в месяц
http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун	главный редактор
Наталья Одинцова	зам. главного редактора
Илья Ченцов	старший редактор раздела PC-игр
Артем Шорохов	редактор раздела видеоигр
Степан Чечулин	выпускающий редактор
Вера Серпова	редактор раздела PC-игр
Игорь Сонин	редактор рубрики «Банзай!»
Сергей Долинский	редактор рубрики «онлайн»
Юлия Соболева	лит редактор/корректор
Хайди Кемпс	корреспондент в США
Юлия Минаева	редактор раздела «Культура»
Алексей Беспалько	редактор рубрик «Ретро» и «Аркада»
Антон Большаков	редактор раздела «железо»
Евгений Попов	инженер тестовой лаборатории

DVD

Александр Антонов	выпускающий редактор
Александр Устинов	заместитель начальника отдела
Денис Никишин	старший режиссер видеомонтажа
Александр Солярский	режиссер видеомонтажа
Юрий Пашолок	редактор

ART

Алик Вайнер	арт-директор
Аня Старостина	дизайнер
Олеся Дмитриева	дизайнер
Динара Шаймарданова	верстальщик
Сергей Цилюрик	бильд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Ирина Потапенко	менеджер по маркетингу

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	руководитель проекта
Алексей Бутрин	главный редактор gameland.ru
Сергей Агаджанов	веб-мастер gameland.ru

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Паша Романовский	руководитель отдела
Лидия Стрекнева	директор корпоративного отдела
Евгения Горячева	менеджер
Ольга Емельянцева	менеджер
Оксана Алехина	менеджер
Александр Белов	менеджер
Максим Соболев	менеджер
Марья Алексеева	трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

Андрей Степанов	оптовое распространение
Марина Гончарова	подписка
Татьяна Кошелева	региональное розничное распространение
Телефон/факс:	(495)935-7034/(495)780-8824

Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

Марина Нахалова	менеджер отдела по работе с персоналом

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»	учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	генеральный директор
Давид Шостак	управляющий директор
Паша Романовский	директор по развитию
Михаил Степанов	директор по персоналу
Анастасия Леонова	финансовый директор
Дмитрий Плющев	руководитель игровой группы
Дмитрий Ладыженский	редакционный директор
Дмитрий Донской	основатель журнала

PUBLISHER

Dmitry Pluschev	publisher
Dmitri Agarunov	director

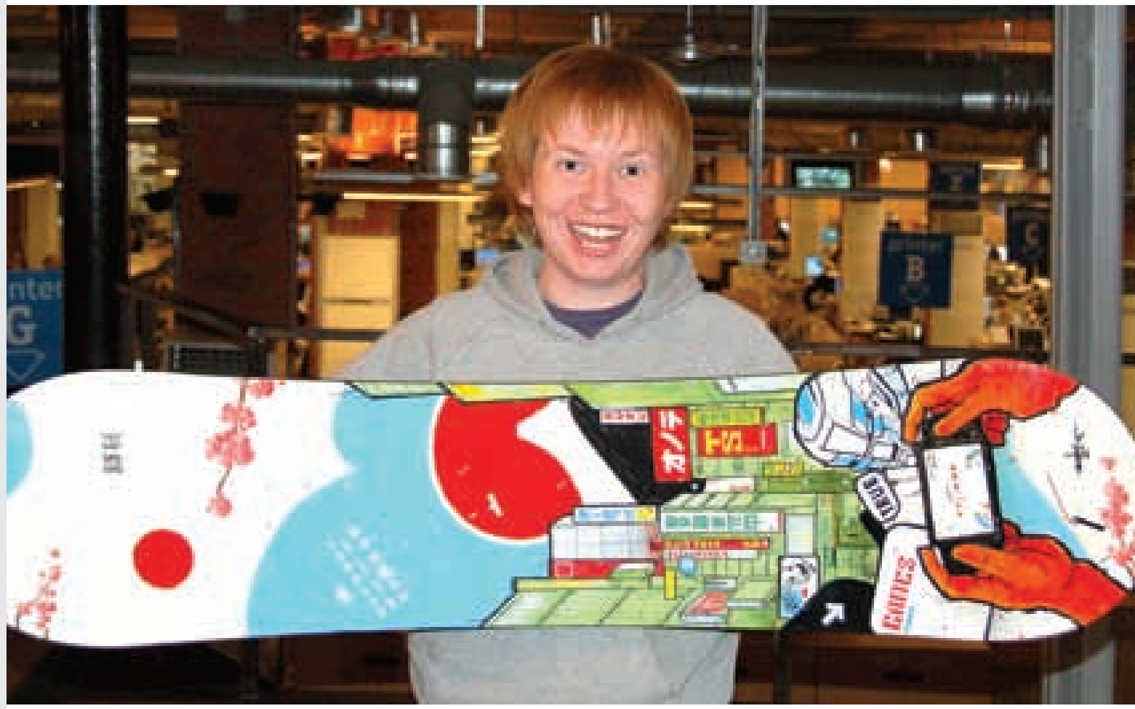
КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем:	101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail:	strana@gameland.ru
Доступ в Интернет:	Компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru; Тел.: (495)250-4629
Типография:	OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров Цена свободная

Слово редактора

Ноябрь 2008 #22(271)





НА ОБЛОЖКЕ
Gears of War 2

ДИЗАЙН
Студия Epic Games

Читая материалы этого номера, я не мог не обратить внимание на колоритную подпись следующего содержания: «Поцелуй Маджолины превратил часть Муй-муев в злобных Буй-буев». Ее я опубликовал в собственном блоге без каких-либо пояснений, и тут же получил ответ: «Любая попытка доступно рассказать о конкретных подробностях геймплея Patapon со стороны выглядела бы и похлеще: «Жаркое надо экипировать флагоносцу для повышения числа жизней у войска, его готовит повар в говорящей кастрюле. Он появляется из шестеренки, которую дает звезда, проглоченная летающим носорогом. Животное нужно победить на такой-то локации, но только если там нет дождя». Сильно, правда? В «Обратной связи» этого номера вы найдете письмо с попыткой объяснить, чем геймеры отличаются от обычных людей, и несколько вариантов ответа. Однако истина на самом деле куда проще и не имеет никакого отношения к особенностям характера или внешности. Человек, увлеченный играми, мгновенно откликается на слова, имена и названия, ничего не говорящие всем остальным. На предыдущей выставке «Игромир» мы продавали футболки с надписью «Только читер кемперит у респы» – они разлетались, как горячие пирожки. То же самое и с названиями существ из LocoRoco: даже те наши читатели, кто не играл в первую часть платформера и не собирается это наверстывать, примерно представляют себе, о чем идет речь в подписи. Для этого достаточно следить за публикациями в «СИ» и любить игры.

Принято шутить, что в наши дни даже небо нельзя назвать «голубым», не нарвавшись на нервный смех. Так вот, для геймеров многие нормальные слова, вроде «уровень», «босс» или «локация», означают совсем не то, что прописано в толковых словарях. «Бензопила» тоже ассоциируется с чем угодно, но только не с инструментом дровосека. В наши дни она неразрывно связана с образом Маркуса Феникса, главного героя боевика Gears of War. Выбирая тему для обложки, мы боялись только одного – что «волосатый мужик с автоматом» будет плохо соответствовать «кавайно-интеллигентному» образу нашего журнала. Однако дизайнеры из Epic Games, к счастью, понимали, над какой игрой работают, и не стали ударяться в трэш в духе Unreal Tournamen 3. Иллюстрации к Gears of War 2 сделали бы честь даже лучшим японским видеоиграм – и это только одно из немногих достоинств игры. О прочих вы узнаете из нашей подробной рецензии на странице номер семьдесят шесть. И не забудьте заглянуть в ближайший магазин – в конце концов, на одних «Муй-муях» долго не протянуть.

Константин Говорун, главный редактор

Содержание

Компьютерные и видеоигры как часть современной массовой культуры

128

Другие игры

Рассказы о том, что сопутствует увлечению современными компьютерными и видеоиграми, – новинках аркадных залов, Интернете, ретро-хитах, современных кино, литературе и анимации, выдуманных мирах и героях, гаджетах и комплектующих для PC.

178

Территория «СИ»

Ответы на вопросы, чем живет редакция журнала и что волнует его читателей. Письма, комментарии на форуме и в блогах, а также очередная серия комикса «Консольные войны».



34 Киевские истории «Нового диска»

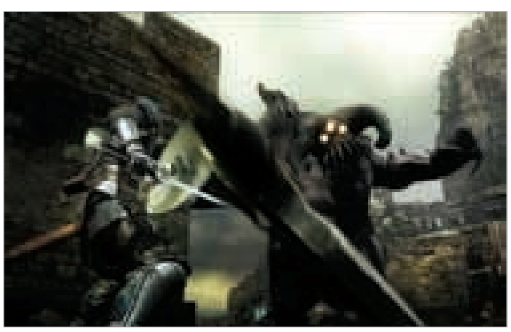
Вместе с «Новым диском» мы съездили в Киев, где посмотрели сразу три игры. Увы, в этот раз без откровений.

60

«СИ» в Японии: Phoenix Wright

Мы беседуем с продюсером известного «симулятора адвоката».





НА DVD Игры Tokyo Game Show 2008

Мы знакомим зрителя с Sonic Unleashed, Killzone 2, Prince of Persia другими играми выставки.

98

Brothers In Arms Hell's Highway

Третья попытка Ренди Пичфорда сделать умный экшен про Вторую мировую войну.



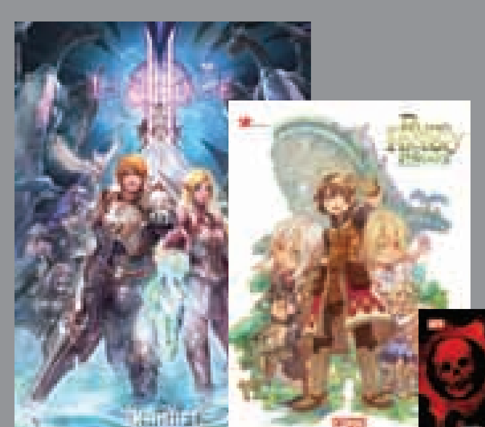


104 Sacred 2: Fallen Angel

Если вы сомневаетесь, что убить Diablo сможешь только Diablo III, просто сыграйте в Sacred 2.

КОМПЛЕКТАЦИЯ

Постеры: Lineage II и Rune Factory Frontier
Наклейка: Gears of War 2



Содержание видеодиска

Видеодиску – место в DVD-плеере или в консоли

Видеообзоры

Лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть. А еще лучше – и прочесть, и увидеть сразу. Смотрите информативные и наглядные рассказы о главных играх номера.



Fallout 3 (PC, PS3, Xbox 360)
Долгих десять лет мы ждали возвращения в радиоактивные пустоши. Что ж, пора покинуть убежище и узнать, как выглядят руины Вашингтона.



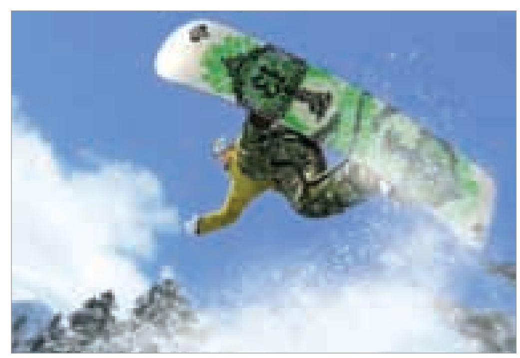
Gears of War 2 (Xbox 360)
Цитируя Артема Шорохова: «Ни дать ни взять Halo. Шагу нельзя ступить, чтобы в тебя по площади парой миллионов баксов не шарахнули».

Видеопревью

Игра еще не вышла, а мы уже все о ней разведали. Экстракт наших обширных знаний содержится в разделе видеопревью.



Need For Speed Undercover (PC, PS3, Xbox 360)
После недолгого периода легальных гонок сериал Need For Speed возвращается к своей стритрейсерской сути. Хорошо это или нет – решать вам, а мы расскажем о том, что увидели в игре.



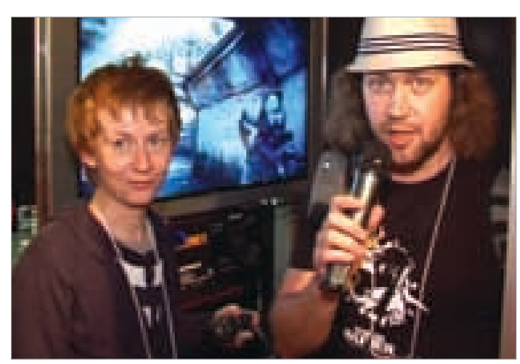
Shaun White Snowboarding (PC, PS3, Xbox 360)
Пока другие игровые гиганты меряются симуляторами скейтбординга, Ubisoft нашла тихую гавань: сноубординг. О том, насколько успешной получается игра, вы узнаете из нашего демотеста.

Видеоспецы

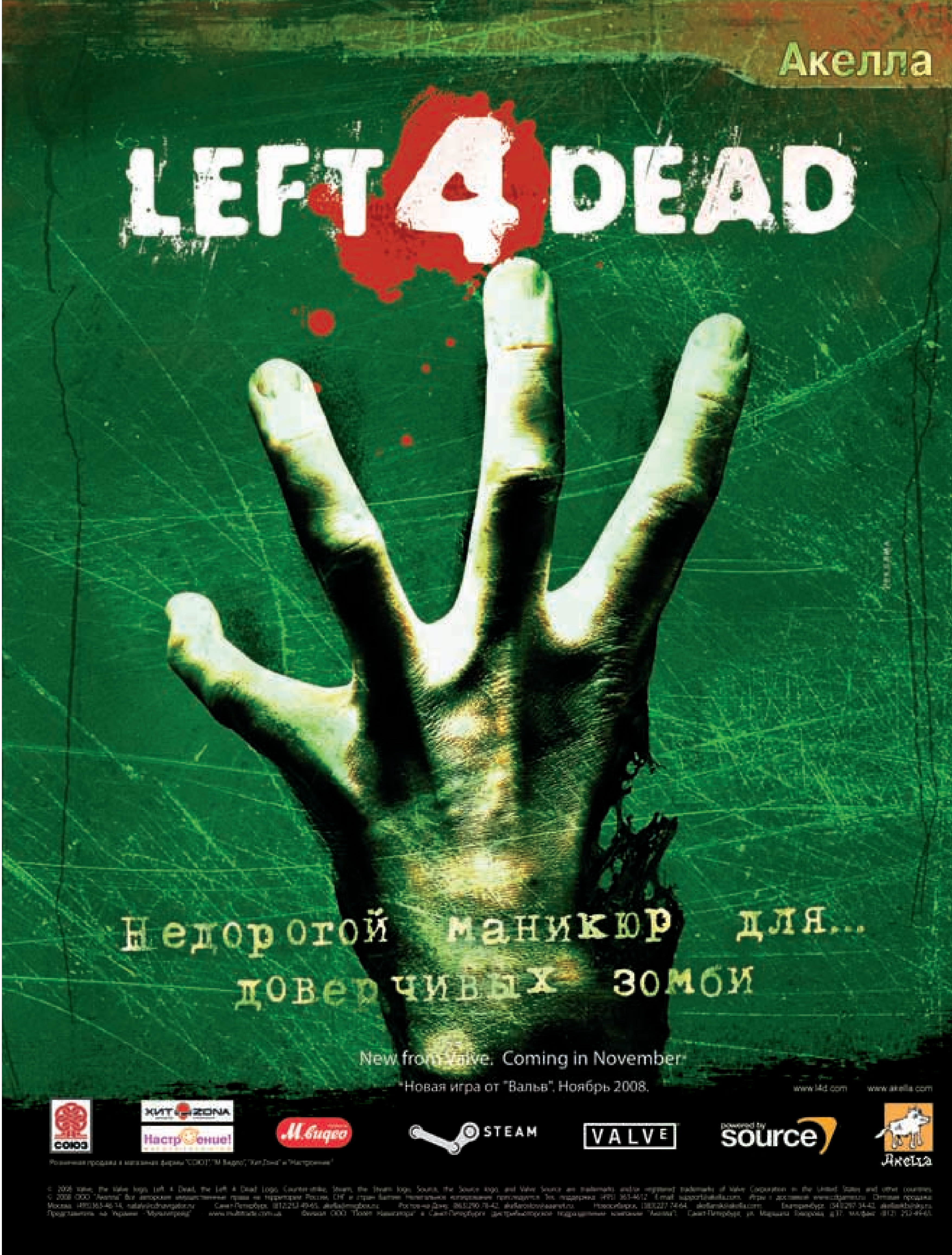
Самое необычное и ценное: редкие интервью, подробные презентации, специальные проекты, репортажи с заморских выставок... Все эти замечательные штуки делаются эксклюзивно для видеодиска «Страны Игр».



Репортаж с Tokyo Game Show 2008
Кого пожрал японский телефон? Что захватили Снейк и Сефирот? Чем закончится фильм по Resident Evil? Ответы на эти вопросы вы не узнаете из нашего репортажа, зато узнаете много чего другого интересного.



Игры Tokyo Game Show 2008
Естественно, главной нашей целью на выставке было опробовать новые игры. Как поживают потенциальные хиты? Интересны ли? Мы знакомим зрителя с Sonic Unleashed, Killzone 2, Prince of Persia и другими играми.


Акелла
LEFT 4 DEAD
Недорогой маникюр для...
доверчивых зомби
New from Valve. Coming in November*
*Новая игра от "Вальв". Ноябрь 2008.
www.l4d.com
www.akella.com
STEAM
VALVE
powered by source
Акелла

СОДЕРЖАНИЕ

На горизонте

Все об играх завтрашнего дня

НА ГОРИЗОНТЕ

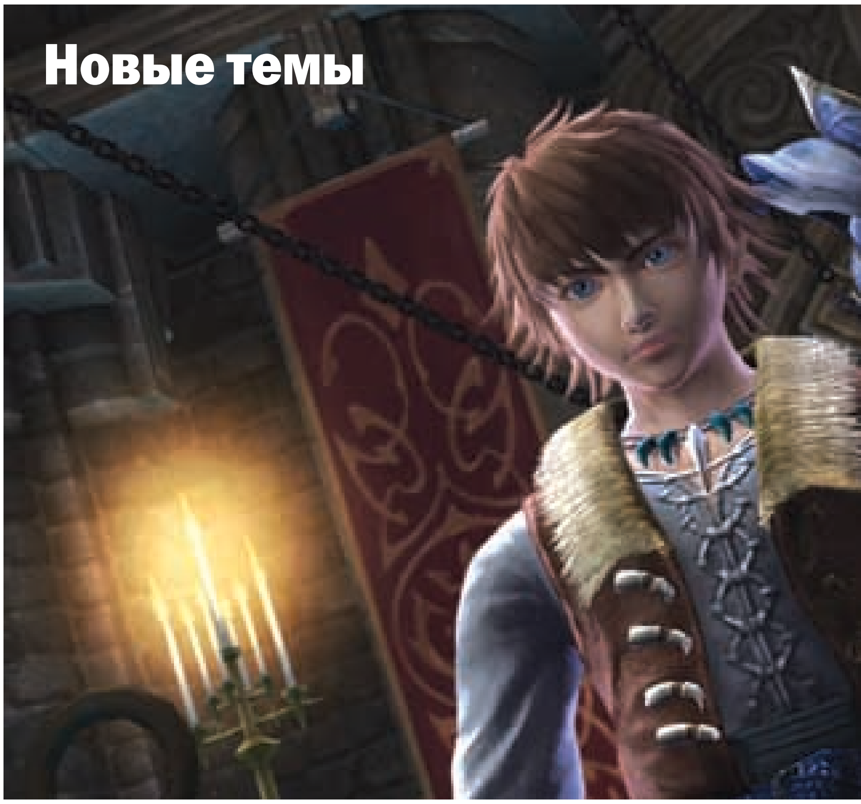




Константин Говорун

Раздел превью этого номера в основном посвящен играм с Tokyo Game Show 2008. Наталья Одинцова собрала в материале о ролевых играх двадцать представителей жанра, но на самом деле за кадром осталось еще несколько любопытных проектов. Уже в ноябре в США и Японии выйдет Chrono Trigger для DS – римейк (вернее, порт без особых изменений) той самой культовой JRPG времен 16-битных платформ. Весной следующего года в Стране восходящего солнца должна появиться Dragon Quest IX (опять же, для DS) – предполагаю, что продажи составят около 4-5 млн. копий, не меньше. Также на Tokyo Game Show 2008 я обратил внимание на Fragile: Sayonara Tsuki no Haikyo для Wii – загадочную RPG от Namco Bandai, где речь идет о погибающем мире, по которому бродит девушка с фонариком (он помогает ей находить злых монстров в темных комнатах). Игра чрезвычайно красивая по меркам Wii, будем за ней следить.

Ну и, главное, не стоит забывать о том, что в конце ноября по всему миру (в том числе и в России) в продажу поступит The Last Remnant для Xbox 360. Графика нового поколения, сюжет и геймдизайн от лучших мастеров Square Enix – что еще нужно для счастья? Если же Xbox 360 вас по каким-то причинам не устраивает, то можете дождаться версий для PS3 и PC: они (как нам сообщил президент Square Enix) «когда-нибудь потом выйдут».



Новые темы

Новости

В разработке

Смотрите также



Новости на DVD
События двух недель в «Видеофактах» с Орехом и Кигури.



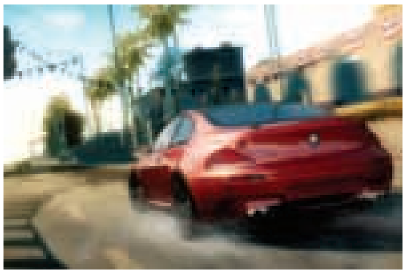
Новости онлайн
Самую свежую информацию об играх вы найдете на Gameland.ru



Новости на TV
Ежедневно на телеканале Gameland.TV в программе «Темы».



Tokyo Game Show: RPG не выходят из моды
Выставка показала – японские RPG живее всех живых. Чтобы вы оценили масштаб наступления, мы знакомим вас с двадцатью самыми интересными проектами.
Читайте на странице 14



Need For Speed Undercover
Знаменитый гоночный сериал возвращается к истокам. Нас снова ждут злобные полицейские, яростные гонки и дорогие машины. Смотрим почти готовую версию игры!
Смотрите на DVD



Ceville
Разработчики из Boxed Dreams полны энтузиазма и собираются создать лучший юмористический квест последнего времени. Изучаем игру и прикидываем шансы на успех.
Читайте на странице 24



LocoRoco 2
Пока что LocoRoco 2 вызывает исключительно противоречивые чувства. Остается надеяться, что разработчики одумаются и выкинут весь тот хлам, что натащили в оригинальную концепцию.
Читайте на странице 26



Киевские истории «Нового диска»
За один день в Киеве мы посмотрели сразу две RPG и один экшн, претендующий на славу Serious Sam и Painkiller. Что из этого вышло, узнаете из нашего репортажа.
Читайте на странице 34



Battleforge
BattleForge станет одной из самых необычных стратегий. Мало того что играть можно будет исключительно в онлайне, так еще и юниты все «карточные».
Читайте на странице 28

Новости

Самые важные события игрового мира

E3 2009 – мало не покажется!

ESA, ассоциация производителей развлекательных программ, определилась с форматом E3 2009. Выставка пройдет с 2 по 4 июня (а не в середине июля, как E3 2008) в Лос-Анджелесе. Ее по-прежнему будут устраивать не для рядовых геймеров, а для прессы и тех, кто имеет отношение к индустрии, но на этот раз список приглашенных, согласно пресс-релизу, «значительно расширится». Например, в нем значатся представители торговых сетей (на прошлой E3 они не присутствовали). А показать публике свои проекты разрешат даже тем компаниям, которые в состав ESA не входят (например, LucasArts, Activision, id Software, Vivendi). Проведением E3 2009 совместно с ESA будет заниматься еще и компания IDG World Expo, организатор американской E for All, выставки, задумывавшейся как замена тому яркому шоу для всех, каким была старая E3. Увы, E for All заинтересовались немногие, и в прошлом году там побывало лишь 15 тыс. посетителей. Так что ее вдохновители займутся E3, а E for All мы в следующем году не увидим.
Президент EA, Джон Ричительо, один из главных критиков E3 2008, поспешил объявить, что смена формата приводит его в восторг: «E3 Expo станет главной североамериканской игровой выставкой будущего года. Новое, более крупное по масштабам мероприятие лучше и для лидеров индустрии, и для "серьезных" геймеров». Президент ESA, Майкл Д. Гэллагер не менее оптимистичен: «Видеоигры – самая быстро развивающаяся отрасль развлекательного бизнеса. Размах, охват и качество предполагаемых изменений сделают E3 главным событием года, которое нельзя пропустить». Действительно, существует мнение, что зрелищные шоу как магнитом притянут на выставку непрофильную прессу. Но в то же время расходы компаний на мероприятие начнут увеличиваться, а ведь именно непомерные траты и стали одной из причин отказа от старого, «массового» формата E3.





КОММЕНТАРИЙ

КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Компания IDG World Expo занималась всеми E3 с 1995 по 2006 год включительно. От ее услуг ассоциация игровых компаний отказалась только в 2007 году, со сменой формата выставки. Возвращение IDG World Expo – знак того, что на новой E3 будет весело. К слову, если Япония, Германия и даже Россия могут себе позволить массовые мероприятия, то уж США – и подавно.

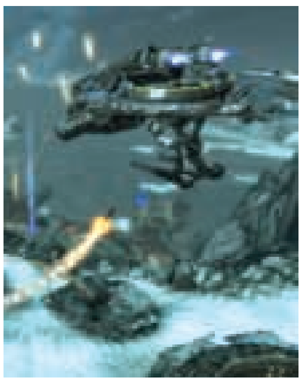

Акелла
PT BOATS
МОРСКОЙ ТАКТИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР
МОРСКОЙ ОХОТНИК
Курс на победу!
www.pt-boats.net
www.akella.com
РЕКЛАМА
ХИТ ZONA
СОЮЗ
Настроение!
М.видео
Акелла

Продажи консолей

PS3 16.22 млн | Xbox 360 21.79 млн | Wii 34.30 млн | PSP 39.48 млн | DS 83.04 млн

Unreal Tournament 3 ждет дополнение

Вице-президент Epic Games Марк Рейн (Mark Rein) заявил: «Мы работаем вместе (с Midway. – Прим.ред) над крупным дополнением, которое, как полагаем, заинтересует любителей UT3 и расширит их круг». Неизвестно, будет ли это скачиваемый или «коробочный» продукт; получим мы лишь новые карты или нечто большее. Скорее всего, раз делаются столь громкие заявления, речь идет, как минимум, об add-on'е к UT3.



Сроки выхода и «плюшки» Street Fighter IV

Представители Capcom заявили, что Street Fighter IV для PS3 и Xbox 360 «несомненно» появится на европейских прилавках этой зимой (скорее всего, уже в 2009 году), «примерно в то же время, что и в США». В консольные версии файтинга войдет все, что немногочисленные в нашей стране счастливчики видели в аркадной Street Fighter IV. Кроме того, владельцы консолей получат новые костюмы для героев, а также смогут сразиться за боссов, которые в аркадной версии были только противниками. На PC Street Fighter IV выйдет позже, чем на других платформах, но точную дату Capcom не назвала.

Где обоснуется BioShock 2

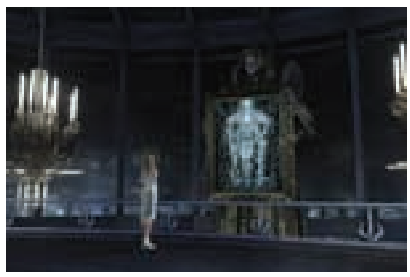
Как заявил представитель Take-Two, BioShock 2: Sea of Dreams (именно такой подзаголовок носит продолжение нашумевшего шутера) выйдет на PC, PS3 и Xbox 360. Появятся ли все три версии одновременно и когда их ждать, в компании умалчивают.

Герои Final Fantasy XIII и Versus

Японский журнал Famitsu в одном из свежих номеров посвятил сборнику Fabula Nova Crystallis двенадцать страниц. Как и обещал Тецуя Номура, который руководит разработкой Final Fantasy Versus XIII, после TGS компания раскрыла имена главных героев Versus. Брюнета с невообразимым мечом следует величать Ноктис Люцис Целум (Noctis Lucis Caelum; его имя переводится с латыни как «Ночь, свет и небо»), а блондинку в короткой юбке (как выяснилось, принцессу) – Стелла Нокс Флерет (Stella Nox Fleuret. Также ее можно смело звать «Звезда, тьма и рапира» (слово «fleuret» позаимствовано не из латыни, а из французского). Оба героя могут «видеть свет» – диковинная способность в мире Versus XIII, о которой Ноктис предпочитает молчать, а Стелла, напротив, хочет побеседовать с себе подобным. Дело в том, что это умение связано с древней легендой о двери в мир мертвых и может обернуться как благом, так и проклятьем. Тецуя Номура так характеризует этих персонажей: Стелла подчеркнуто вежлива с Ноктисом (сказывается королевское воспитание), а вот ее собеседник всячески избегает смотреть принцессе в глаза и вообще не желает разговаривать. Такое поведение легко принять за угрюмость, однако Ноктис просто очень стеснительный и пытается спрятать застенчивость под маской грубости.

Кроме того, стало известно имя помощника Лайтнинг из Final Fantasy XIII, которого долгое время звали попросту парнем в бандане. Его зовут Сноу Вильерс (Snow Villiers) и он – теперь это известно точно – Л'си (L'Cie), человек который выбран таинственными Фал'Си (Fal'Cie), дабы выполнять их задания.

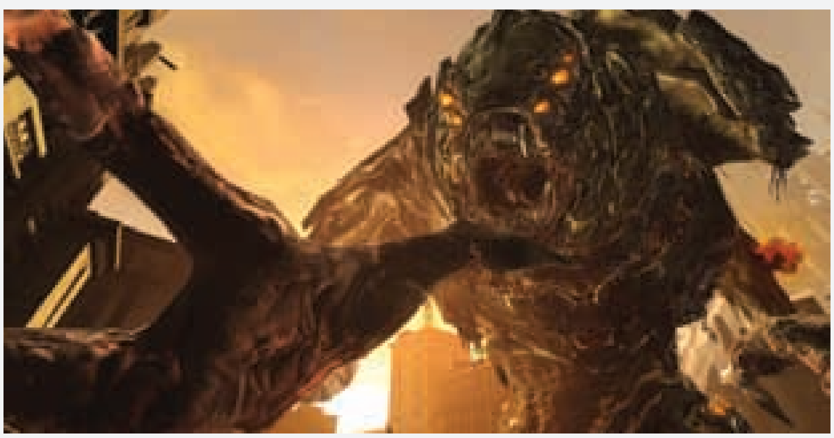




КОММЕНТАРИЙ
НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



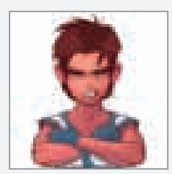
Создатели обеих Final Fantasy XIII неожиданно долго определялись с именами и столько таинственности напустили, что впору было подумать - узнаешь, как зовут главного героя и сразу разгадаешь, о чем будет история. С другой стороны, возможно, выбор имени откладывали до тех пор, когда будет полностью готов сценарий, чтобы отыскать наиболее подходящее. И значит, с сюжетом Versus в Square Enix теперь уже полностью определились.



Купите две и получите третью бесплатно

Resistance 2 для PS3 и Resistance: Retribution для PSP будут тесно связаны. Если подключить карманную платформу к домашней, когда на обеих запущены вышеназванные игры, Retribution станет «зараженной» («infected»). Вплоть до выключения PSP шутер существенно изменится: нас познакомят с новой сюжетной линией и одарят неожиданными возможностями (герой научится лечить свои собственные раны, дышать под водой). Более того, в разных уголках игрового мира будут разбросаны двадцать «зараженных» бонусов, собрав которые персонаж получит в награду плазменный гранатомет. Кроме того, игроки смогут управлять Retribution с помощью Dual Shock 3, но тогда сложность возрастет, а об автоматическом прицеливании придется забыть. Это сделано, чтобы сохранить интерес к прохождению.

КОММЕНТАРИЙ
АРТЕМ ШОРОХОВ



Такой занятный маркетинговый ход можно называть хоть гениальным, хоть идиотским – в обоих случаях вы будете правы. Прецедент, однако ж, вырисовывается интересный: если раньше подобного рода «скрещивания» двух версий игры (здесь: портативной и домашней) хоть как-то оправдывались, то теперь нам буквально говорят открытым текстом: «Сыграть в полную версию и использовать уже имеющуюся у вас периферию вы сможете, только если заплатите дважды». А если вы до сих пор не раскошелились на PS3, полагая, что и на PSP играть тоже неплохо, то, видимо, «и сами дураки». И ведь не придерешься – имеют право. Но вот хотим ли мы этого?


Акелла
Московский
ВОДИЛА
Кто заказывал такси
на дубровку?..
РЕКЛАМА
www.akella.com
Акелла
СОЮЗ
Настроение!
ХИТ ZONA
М.видео

Цифры и факты

11% американцев
не распаковывают купленные игры.

600 сотрудников
компании EA были уволены по сокращению штата.

Почти $44.5 тыс
потратил сенатор Обама на внутриигровую рекламу.

11 млн подписчиков
набрала во всем мире World of Warcraft.

Кризисоустойчивая PS3

Экономический кризис сказался на благополучии Sony: во втором квартале текущего финансового года прибыль компании снизилась на 70%. Однако игровое подразделение чувствует себя прекрасно: его доходы увеличились на 10% по сравнению с прошлогодним результатом за тот же срок, и убытки сократились более чем вдвое, – 39.5 млрд. иен вместо 96.7 млрд. иен. Представители Sony объясняют успех ростом объема продаж софта для PS3, а также снижением стоимости производства консоли. Игры для PS2 предсказуемо раскупают все хуже и хуже, но, что примечательно, новинкам для PS3 пока не удалось превзойти их по числу проданных копий.

THQ вышла на тропу войны

Издательство THQ обнаружило, что обложка игры SCORE International Baja 100 от Activision Blizzard использует «такие же элементы оформления», что и упаковка Baja Edge of Control от самой THQ. Отчаявшись договориться с конкурентами мирным путем (представители издательства утверждают, что ранее общались с сотрудниками Activision и просили изменить дизайн), THQ подала на Activision Blizzard в суд за нарушение копирайта и потребовала, чтобы обидчики отчисляли компании часть прибыли от продаж своего продукта, ведь внимание к нему может привлечь реклама Baja Edge of Control со схожей упаковкой.

Nokia NaviGame

В конце сентября компания Nokia предложила 10 командам из Москвы и Санкт-Петербурга опробовать игру: не свежую новинку для консоли N-Gage, а трехраундовый конкурс Nokia NaviGame. Участникам требовалось сориентироваться в незнакомом городе (Москва для жителей Санкт-Петербурга, Питер – для москвичей) и выполнить ряд заданий (в штабе за перемещением спортсменов следили через GPS их включенных телефонов). Команды-призеры получили в награду телефоны Nokia 6210 Navigator и сертификаты на поездку на уик-энд в Италию.

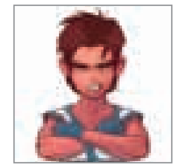


Ситхи и джедаи выходят в онлайн

Глава Electronic Arts, Джон Ричительо, еще в июле подтвердил, что EA и BioWare совместно с LucasArts трудятся над онлайновой игрой по мотивам Star Wars: Knights of the Old Republic. Окончательно же все сомнения развеяла недавняя пресс-конференция LucasArts, на которой представители компании и студии BioWare Austin (основанной в 2006 году специально для работы над тогда еще безымянным MMO-проектом) раскрыла официальное название грядущей MMO, а также долгожданные подробности. Star Wars: The Old Republic (так следует величать новинку) готовится для PC. Действие ее разворачивается за тысячи лет до появления Дарта Вейдера и спустя три века после событий первой KotOR: во времена войн между ситхами и Империей. По словам Грега Зещука, сооснователя BioWare, такой период был выбран потому, что «он совершенно не отражен в существующих произведениях по Star Wars». Среди играбельных персонажей будут и джедаи, и ситхи, и «другие хорошо известные представители мира "Звездных войн"».

Зещук также сообщил, что проект отличается невероятным размахом: в студии даже шутят, что делают сразу семь выпусков KotOR: с третьего по десятый. А Рэй Музыка, второй сооснователь BioWare, добавил, что сюжету отведена очень значительная роль, и все действия игроков будут обусловлены логикой повествования. «Мы хотим, чтобы пользователи проживали собственные истории, причем не только в одиночку, но и совместно с другими участниками», – добавил он и пояснил, что спутники важны как в Star Wars, так и в произведениях BioWare. По замыслу авторов, Star Wars MMO удастся запустить не только на топовых системах, но и на «компьютерах среднего класса». Хотя разработчики пока не подтверждают, что игра появится на консолях, такую возможность они не исключают.

КОММЕНТАРИЙ
АРТЕМ ШОРОХОВ



Конечно, сегодня уже совсем не начало девяностых, но ситуация с перенасыщением рынка каким-то одним конкретным типом игр (тогда это были RTS, сейчас вот – MMO) повторяется с пугающей точностью. И если заглянуть на пару лет в «будущее», увидеть там можно упадок и стагнацию погрязшего в клонах-однодневках жанра.
Все, впрочем, может развиваться и по другому сценарию: уже сегодня единственным оплотом PC-гейминга остались только многочисленные MMO, все прочие считавшиеся «сугубо компьютерными» блоки или успешно перекочевали на консоли, или, пардон, загнулись. А хорошая и действительно востребованная MMO по целому ряду причин возможна сегодня только на PC. И уж точно «своя» MMO от RPG-корифеев фанатам Star Wars не помешает.

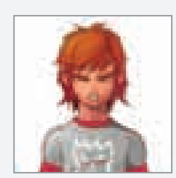


Кёльн против Лейпцига, раунд первый

Кёльнская игровая выставка GamesCom в 2009 году пройдет не в сентябре, как планировалось, а с 19 по 23 августа. В те же дни состоится лейпцигская Games Convention. Хотя до CG 2008 появлялись сообщения, что в следущем году мероприятие закроют, а встречу деятелей индустрии с прессой и рядовыми геймерами перенесут в более удобно расположенный Кельн, устроители провели опрос посетителей и сообщили, что более 82% гостей – за Лейпциг и GC 2009.

Представитель организаторов GamesCom - торговой ассоциации BIU - Клеменс Кундратитц (Klemens Kundratitz) заявил, что решение проводить или не проводить выставку в сентябре подробно обсуждалось с игровыми издательствами, и именно они попросили перенести ее на август. Перекраивание расписания пока больше смахивает на попытку подсидеть GC, и какое мероприятие в действительности поддержат крупные компании вроде той же Nintendo (ее, например, на GC 2008 не было) – пока неизвестно.

КОММЕНТАРИЙ
КОНСТАНТИН ГОВОРУН



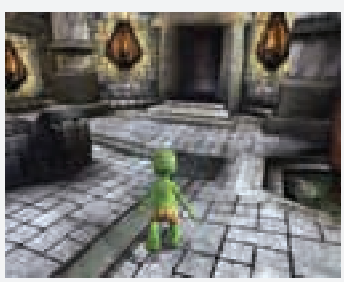
Главная проблема Games Convention – не место проведения, а тот факт, что журналистам на ней толком не на что смотреть. По сути, единственное достоинство Games Convention – PC-игры от небольших восточноевропейских разработчиков, у которых не хватило денег доехать до E3 и выставиться там.



DotA выросла из ботинок «всего лишь мода»

Недавно открытая студия Riot Games, в состав которой входят создатели известного мода Warcraft III DotA-Allstars (впрочем, в команде нашлось место и бывшим работникам Valve, Blizzard, Activision и EA), анонсировала первый проект – League of Legends: Clash of Fates. Нетрудно догадаться, что в его основе – идеи все той же DotA: это будет онлайновая смесь RTS и RPG. Каждый отдельный сеанс игры начинается с нуля: мы выбираем героя (они здесь зовутся Champions), а во время боев растут его уровень и мощь. Когда партия выиграна, все начинается сначала. Впрочем, получивший уровень Чемпион добавляет очки своему Заклинателю (Summoner), то есть создавшему его геймеру. Эти очки сохраняются даже после завершения сеанса и расходуются на покупку дополнительных умений для будущих Чемпионов. Получается, что в начале каждой партии игроки оказываются примерно в равных условиях, но у опытных геймеров есть преимущество. Как говорят разработчики, в League of Legends важно будет играть в команде, это залог победы. Кстати, всего на одной карте уместятся две группы по шесть вояк в каждой. Идеологическая наследница «Доты» выйдет в следующем году.





Фил Харрисон пропагандирует Unity

В Дании прошла конференция Unite 2008, посвященная программному пакету Unity. Его главная особенность – универсальность. Unity сейчас доступен лишь пользователям Macintosh, но с его помощью можно создавать игры и для Windows. Причем как традиционные компьютерные, так и онлайновые браузерные проекты. Вскоре выйдет версия Unity для Windows, а список подходящих для запуска новинок платформ пополнится iPhone и Wii.

Торжественную речь на открытии произнес Фил Харрисон, нынешний глава Atari. Он заявил, что корень всех его личных бед с разработкой игр – неоправданно высокий темп производства, при котором создатели слишком поспешно переходят от одной стадии цикла к другой. Например, как только оформляется концепция игры, сразу же начинается ее производство. «Это хорошо объясняет, почему проекты проваливаются. Вы не знаете, что создаете, не знаете, каким образом добьетесь результата, не знаете, для какой аудитории трудитесь, но у вас уже шестьдесят подчиненных и у каждого свое видение игры». Привлекательность Unity, по мнению Харрисона, в том, что можно экспериментировать на более ранней стадии. «Гораздо полезнее оступиться в самом начале пути, отбросить тупиковые идеи как можно раньше. Чем скорее удастся отказаться от всех неудачных вариантов, тем выше вероятность найти единственно верное решение».

Tokyo Game Show:
RPG не выходят из моды

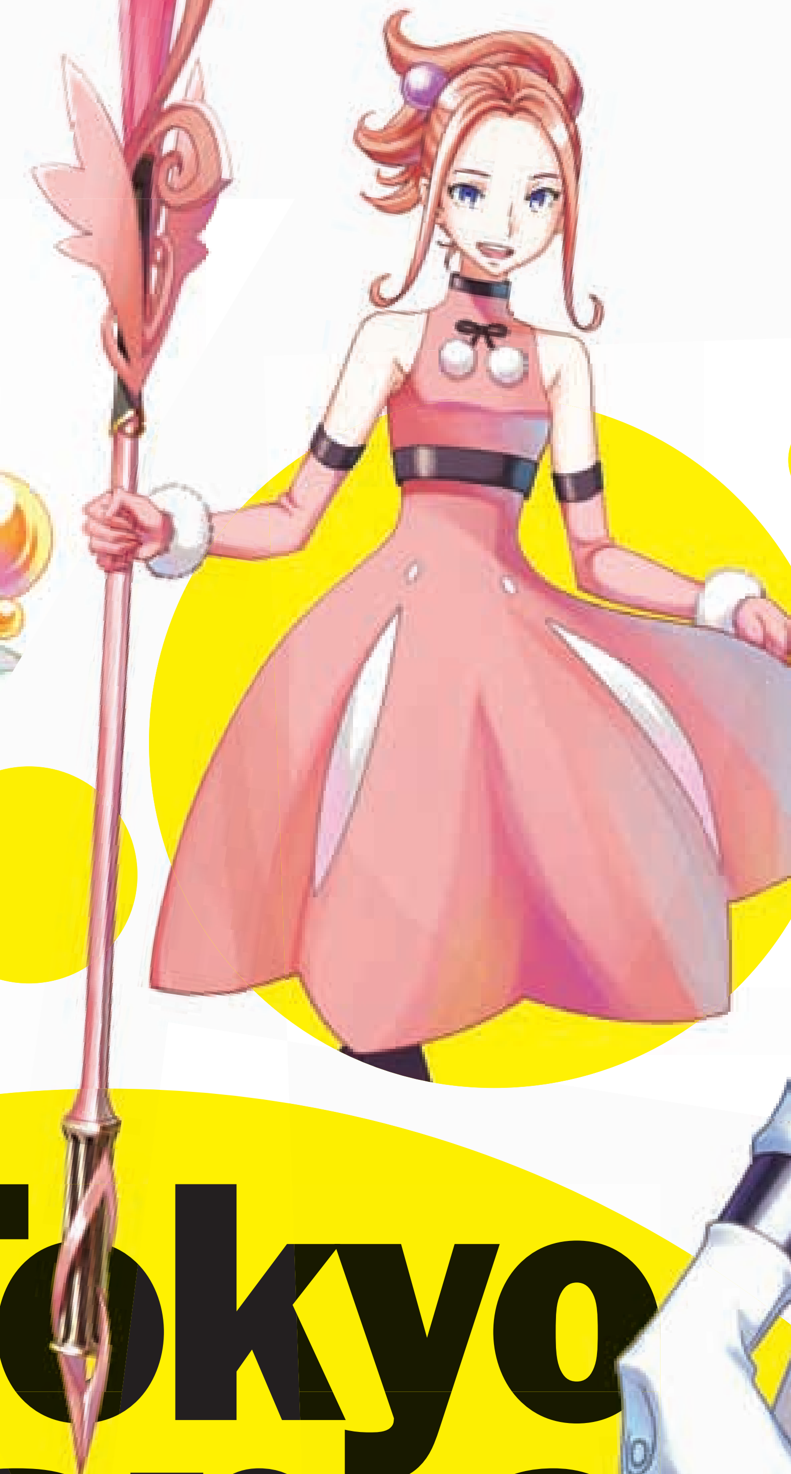
В прошлом году на TGS любители ролевых игр разрывались между стендами Namco Bandai и Square Enix; нынешняя же выставка являла собой самый настоящий триумф жанра RPG. Проектов для PS3 и Xbox 360 оказалось раз-два и обчелся: балом правила DS и, в меньшей степени, Wii с PSP. Что интересно, преобладали традиционные RPG: нашлось место даже классическим и, казалось бы, устаревшим «ползалкам по подземельям».

Final Fantasy XIII и Final Fantasy XIII Versus по-прежнему были представлены лишь видеороликами, и создатели сообщили о новинках совсем немногое, поэтому отдельных заметок о них мы решили в этом материале не делать. Тем не менее, фэнам будет интересно узнать: Тецуя Номура, отвечающий за Versus, наконец-то назвал имена главных персонажей (как вы, наверняка, уже прочитали в новостном разделе «СИ») и пообещал, что до конца нынешнего года мы увидим геймплей FFXIII.


ТЕКСТ
Евгений Закиров


ТЕКСТ
Наталья Одинцова


ТЕКСТ
Дарльз Чиккенс







01

Arc Rise Fantasia

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
role-playing.fantasy
Зарубежный издатель:
Rising Star
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Image Epoch
Количество игроков:
1
Дата выхода:
не объявлена
Онлайн:
http://www.mmv.co.jp/special/game/wii/arcrise
Страна происхождения:
Япония



Wii пока не избалована присутствием ролевых новинок: каждый анонс – уже радость. Особенно, если разработчики обещают не сиквел какой-нибудь известной игры, а оригинальное произведение, как в случае с Arc Rise Fantasia, и из кожи вон лезут, чтобы их детище выглядело достойно. Правда, глядя на миловидных героев, жизнерадостный фэнтезийный городок и поросшие буйной зеленью овраги с непременными монстрами, в первую очередь думаешь не об оригинальности, а о сериале Tales of, который недолюбливает за чрезмерную плодовитость уважаемый Дарльз Чиккенз. Главная причина – не сходство особенностей геймплея (битвы, например, идут по иным законам), и даже не то, что сценарий поручили Такуми Миядзиме, занимавшемуся Tales of Symphonia, а как раз художественное оформление. Будь Arc Rise Fantasia книгой, это непременно оказалась бы богато иллюстрированная классическая сказка.

Создатели не пытаются использовать дополнительные возможности Wiimote и «нунчака»: для прохождения хватит стандартного контроллера. По сюжету империи Меридиан угрожают «зараженные драконы», которые гадят людям как при жизни, так и после смерти. Стоит убить одну ящерицу-переростка, как она взрывается, оставляя после себя зараженную ядом зону. Стая драконов нацелилась на столицу империи, город Диамант, и когда власть имущие узнают об угрозе, то немедленно снаряжают в бой армию. Главный герой, наемник по имени Брайт (Bright), чуть было не отправляется на небеса вместе с одним из ящеров, но на выручку ему – откуда ни возьмись – приходит загадочная и несколько неуклюжая барышня Рифия (нечто среднее между Колетт из ToS, Ширли из ToA и Ниной из Breath of Fire: Dragon Quarter). Она умеет управлять магической энергией и ухитряется предотвратить взрыв, обеззаразив тушку чудовища, а также волшебным образом избавившись от трупа. Брайт потрясен и решает доставить девушку прямиком к другу-принцу, та не возражает.

Главная особенность пошаговых боев – общие «очки действия» (AP) у всего отряда. При желании можно их потратить на одного персонажа, хотя, как водится, разработчики намекают, что неприятели потребуют индивидуального подхода и справиться с ними лишь за счет мощных атак будет непросто. На начальных уровнях, которые демонстрировались на TGS, напротив, хитрить не требовалось: знай себе выбирай команду «атаковать». Чтобы игроки не рылись каждый раз в длинном списке доступных приемов, авторы предусмотрели «программирование» цепочек приказов. Кроме того, персонажам разрешат объединять усилия с помощью опций Tandem Connect и Party Connect. Каким образом, на TGS не пояснили.

Как и в случае с Luminous Arc, предыдущей работой от той же студии, саундтреком занимается Ясунори Мицуда (Xenogears, Chrono Cross). За дизайны персонажей отвечает Ёсида Кеничи, так что если вам показалось, будто Брайт, Рифия и их сотоварищи чем-то похожи на персонажей аниме Eureka 7 – вы не ошиблись, их действительно рисовал один и тот же человек.





02

Star Ocean: The Last Hope

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360
Жанр:
role-playing.fantasy/sci-fi
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибьютор:
«1С»
Разработчик:
tri-Ace/Square Enix
Количество игроков:
1
Дата выхода:
весна 2009 года (Европа)
Онлайн:
http://www.eternalsphere.com/so4
Страна происхождения:
Япония

Споры о том, действительно ли новая часть Star Ocean станет эксклюзивом для чуждой японским геймерам платформы от Microsoft, не прекращаются до сих пор. Заслуги корпорации отрицать бессмысленно, особенно учитывая неожиданную смену ориентиров: вместе с поддержкой японских разработчиков (создателей «визуальных новелл» в том числе), игровое отделение готовит геймерам Страны восходящего солнца уникальные издания западных новинок. Но и про популярные во всем мире сериалы тоже не забывает – и Star Ocean является ярчайшим свидетельством серьезности его намерений.

Четвертый эпизод расскажет предысторию событий, описанных в первой и второй частях Star Ocean (как вы наверняка знаете, обе они сейчас переиздаются для PSP). Геймеры узнают о последствиях Третьей мировой войны, которая превратила Землю в выжженную пустыню, непригодную для жизни людей, а также немало интересного об освоении космоса.

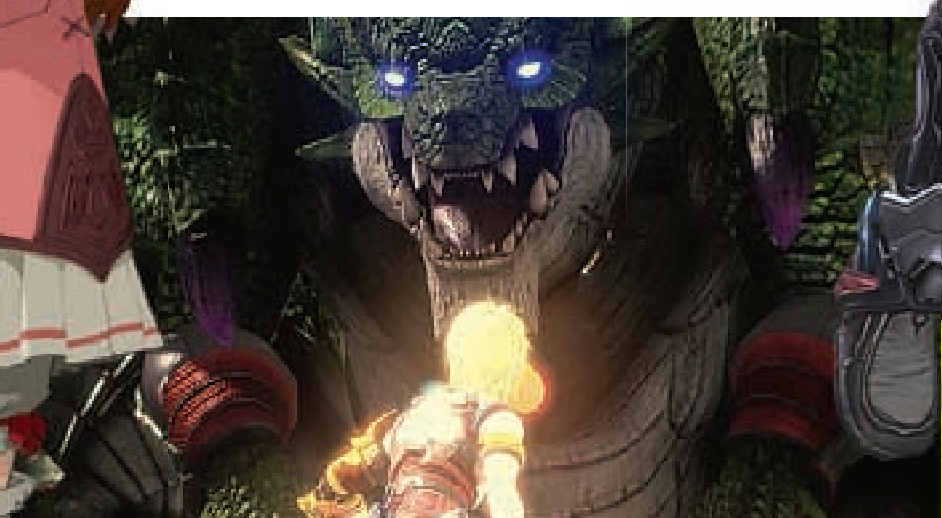
Главные герои истории – двадцатилетний Эдж Маверик и девятнадцатилетняя Реими Саёндзи – путешествуют по солнечной системе на звездолете. Всего ожидается минимум пять планет, доступных для изучения, и на каждой обязательно разместятся несколько городов, древние руины и прочие достопримечательности. Помимо обитателей планеты Земля, в звёздный состав покорителей галактики вольются и инопланетяне: Фаиз Шеифа Белет и Лимри Лемури Фи, пятнадцатилетняя девчушка из деревни Ториом, что на планете Лемрик.

В привезенной на TGS версии противники отображались на локациях, и только когда игрок подходил к ним вплотную, действие переносилось на отдельный экран. У каждого персонажа есть свой набор умений и уникальное оружие (по-разному действующее на тех или иных противников). Управление простое: правым триггером переключаемся между членами отряда, шифты отвечают за специальные удары, ну а простые атаки «забиты» на кнопку «А». Бои протекают довольно суматошно, ярко, с красивыми спецэффектами. Посмотрев демоверсию на TGS, мы убедились, что игра действительно очень похожа на классические SO, но её главное достоинство – красочная графика. Анимешные модели удачно воплощены в 3D (разработчики брали за образец шарнирных кукол): результат не выглядит позорно на экранах высокой четкости.









03

Dragon Quest IX: Protectors of the Sky

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Nintendo DS
Жанр:
role-playing.fantasy
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибьютор:
«1С»
Разработчик:
Level 5
Количество игроков:
до 4
Дата выхода:
март 2009 года (Япония)
Онлайн:
http://www.dqix.jp
Страна происхождения:
Япония

Девятая Dragon Quest имеет все шансы стать тем, о чем мы мечтали, просматривая новости про седьмую DQ в конце прошлого века: яркой, красивой, переполненной аниме-роликами современной ролевой игрой с кардинально обновленной боевой системой. Сложно поверить, но Protectors of the Sky вписывается в этот образ гораздо вернее Journey of the Cursed King, вышедшей на PlayStation 2 три года назад, – здесь вам и нарочито «детские» фигурки персонажей, и высочайшего качества видеовставки, иллюстрирующие все мало-мальски значимые сцены, и битвы, больше похожие на битвы (герои не остаются за кадром и резво бегают по арене).

Боссы Square Enix и Level 5 твердо решили готовить новую полноценную «номерную» Dragon Quest именно для DS. Удивляться выбору сложно. Разработка началась за несколько месяцев до мировой премьеры Wii, и могучий хэндхелд «большой N» на тот момент являлся безусловным лидером продаж, соперничать с которым не могла ни одна другая консоль. Где, как не на такой консоли обосноваться DQ – настоящему объекту поклонения, иконе, игровому сериалу, вписавшемуся в культурный код Страны восходящего солнца прочнее любых иных виртуальных развлечений. Вдобавок, давно известно, что играют японцы преимущественно в общественном транспорте. К тому же, цикл историй о Герое, имя которому дает игрок, слишком тяжело переживает мощные технологические рывки, изо всех сил стараясь придерживаться канонов традиционных японских ролевых игр. В этом смысле подобный «даунгрейд» пойдет девятой части только на пользу.



04

Ninokuni: The Another World

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Nintendo DS
Жанр:
role-playing.fantasy
Зарубежный издатель:
Level 5
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Level 5, Studio Ghibli
Количество игроков:
1
Дата выхода:
2009 год (Япония)
Онлайн:
http://level5.co.jp/products/ninokuni
Страна происхождения:
Япония



Владельцам DS команда Level 5 наверняка особенно запомнилась благодаря выпускам с участием профессора Лейтона. Характерная деталь этого, без сомнения, любопытнейшего сериала заключается в том, что к сценарию и анимационным вставкам авторы отнеслись с явно большим тщанием, чем к головоломкам и вообще всему, что делает игру игрой. На данный момент трудно предсказать, повторится ли такая история с Ninokuni, поскольку с RPG подобные фокусы провернуть на порядок сложнее. Интереснее другое: в деле создания мира, атмосферы и всего того, без чего истории нет и быть не может, разработчики пошли еще дальше – заручились поддержкой не нуждающейся в представлении студии Ghibli. Почетней было бы разве что сотрудничать лично с Хаяо Миядзаки.



Честно говоря, думать и писать о Ninokuni как про, скажем, Star Ocean IV, совсем не получается. В каждой секунде трейлера с Tokyo Game Show на редкость мало того, что мы ассоциируем с консольными RPG и играми вообще, и в избытке всего, за что можно и нужно любить визуальный пир «Возвращения кота» и «Небесного замка Лапуты», «Унесенных призраками» и «Ходячего замка Хаула». Новинку так и тянет поставить в один ряд с «Рыбкой Поньо», конкурсанткой Венецианского кинофестиваля. И пока складывается впечатление, что от прочих ролевых проектов Ninokuni будет отличаться так же, как Wario Land: The Shake Dimension – от обычных двухмерных платформеров, а те же квесты с Лейтоном – от аналогичных DS-поделок. Неизбежно волшебная игра, знакомиться с которой столь же обязательно, сколь и смотреть картины угадайте какой студии.

05

Phantasy Star Zero

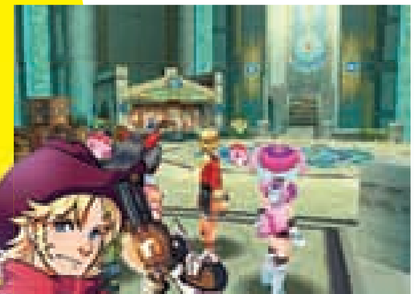
ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Nintendo DS
Жанр:
role-playing.action-RPG
Зарубежный издатель:
Sega
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Sonic Team
Количество игроков:
не объявлено
Дата выхода:
25 декабря 2008 (Япония)
Онлайн:
http://phantasystar.sega.jp/pszero
Страна происхождения:
Япония

Когда представители Sega рассказывают, что новая часть Phantasy Star вернется к истокам, не сразу догадываешься об истинном смысле их слов. PS Zero разрабатывается для Nintendo DS и ориентирована на мультиплеер, как и предыдущие выпуски. Отличительной чертой станет «визуальный чат», то есть возможность переписываться, используя стилус. Отправленные сообщения высвечиваются в виде облачка, которое потом можно скопировать, сохранить и разместить по краям экрана как ярлык для быстрого доступа.

Предусмотрено три режима: два мультиплеерных и один сюжетный, для прохождения которого помощь друга не потребуется. Перед началом приключений предложат создать персонажа, выбрав расу (Newman, Human, Cast) и профессию; всего можно сохранять до трех героев на одном картридже.

Игровой мир полностью трехмерный, что, конечно, не редкость для новой волны RPG на DS. Хотя в 3D новинка выглядит весьма и весьма впечатляюще, сюжетные сценки разработчики решили оформить в виде аниме-вставок, а также диалогов, иллюстрирующихся портретами героев. Что касается боевой системы, то здесь на ум приходит сравнение с Phantasy Star Online, но с одним важным дополнением: появилась возможность совершать кувырки и подкаты, чтобы уклониться от вражеского выпада, после чего контратаковать «заряженным фотонным ударом». Как и White Knight Chronicles, PS Zero появится на полках японских магазинов уже 25 декабря этого года. К тому времени Sega наконец раскроет тайну, где в Zero нашлось место «возвращению к истокам» и на что сделан акцент – на мультиплеер или одиночную игру.





06

Rune Factory Frontier

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
simulation/role-playing
Зарубежный издатель:
Rising Star
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Neverland
Количество игроков:
1
Дата выхода:
27 ноября 2008 (Япония)
Онлайн:
http://www.mmv.co.jp/special/game/wii/runefactory
Страна происхождения:
Япония

Rune Factory приходит на Nintendo Wii с полным багажом улучшений, дополнений и доработок, плюс с таинственным подзаголовком: в Neverland посчитали, что для полноценного сиквела перемен мало, но называть Frontier римейком было бы неправильно. Как и в версиях на Nintendo DS, геймплей напоминает альтернативный взгляд на Harvest Moon – с другим визуальным стилем и иным набором «добрых дел», которые предстоит совершать герою. Фактически, это давно знакомый симулятор фермера с поправкой на то, что фермер еще и драться умеет, и по подземельям гуляет, и монстрам жить мешает.

Большую часть времени игрок занимается сельским хозяйством: сажает овощи, собирает урожай, зарабатывает деньги и постепенно модернизирует участок. Время от времени к нему наведываются знакомые и просят пройтись до какой-нибудь пещеры, где, конечно, притаились злобные враги. В качестве награды за расправу над чудовищами герой получает особый минерал, позволяющий создавать новый, более прочный и эффективный инвентарь, или заколдованный участок на поле, где круглый год сохраняется благоприятный климат. С монстрами можно подружиться, и тогда они станут помогать на ферме, выполнять простенькие указания. Чем больше таких приятелей трудится на дачном участке, тем меньше игрок думает о рутине, что, бесспорно, является только плюсом.

В версии на Wii ожидается полностью переработанное управление и улучшенная графика. Помимо этого, Neversoft обещает как вернуть знакомых героев, так и добавить совершенно новых персонажей. Японский релиз намечен на конец ноября, точная дата европейского и американского пока не сообщается.





07

Suikoden Tierkreis

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Nintendo DS
Жанр:
role-playing.fantasy
Зарубежный издатель:
Konami
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Konami
Количество игроков:
1
Дата выхода:
18 декабря (Япония)
Онлайн:
http://www.konami.jp/gs/game/genso/tierkreis
Страна происхождения:
Япония

Одной из главных особенностей сериала Suikoden всегда был единый мир, кусочки которого открывались в каждой из частей. Suikoden Tierkreis, разрабатываемая для Nintendo DS, эту традицию нарушает – действие ее разворачивается в параллельной вселенной, так что мы не только не узнаем, что затевает королевство Гармония, но и не повстречаем старых знакомых – даже Джин и Вики!

При этом очевидно, что Konami подходит к проекту серьезно. Графика выполнена на уровне DS-римейков Final Fantasy, а каждую важную сценку в игре обещают тщательнейшим образом озвучить. По сюжету же, как и ранее, нам предстоит бороться с существующим строем, возглавить повстанческое ополчение, обустроить базу в каких-нибудь руинах и завербовать 108 персонажей – ключ к хорошей концовке. На этом, правда, сходство Tierkreis с основной линейкой Suikoden заканчивается. Игра разбита на миссии, сюжетные и не очень, по прохождении которых выдается денежный приз (рядовые монстры теперь с собой кошельки не носят). Новое оружие покупается (а не получается путем апгрейда старого), Истинных Рун как не бывало, героев в боевой команде только четверо, а персонажей можно давать друзьям напрокат через Wi-Fi. «Мы остались верны традициям Suikoden» – говорит продюсер Масаюки Саруга. «Как бы не так», – отвечаем мы.





08

Ushiro

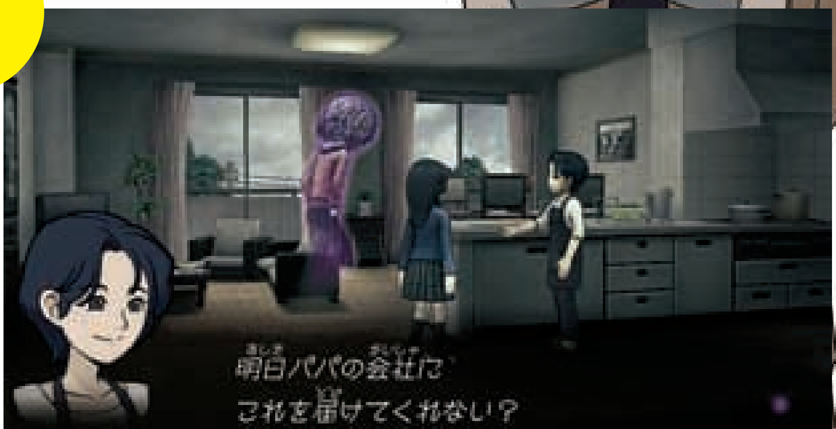
ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable
Жанр:
role-playing.supernatural.horror.fantasy
Зарубежный издатель:
Level 5
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Level 5
Количество игроков:
1
Дата выхода:
2009 год (Япония)
Онлайн:
http://www.level5.co.jp/products/ushiro
Страна происхождения:
Япония

«Ролевая игра, ставящая под вопрос ценность жизни» – так Level 5 позиционирует свой второй, после Jeanne d'Arc, проект для PSP. Ushiro обязательно будут сравнивать с Persona и Shin Megami Tensei, а также аниме, вроде Boogiepop Phantom, Death Note и, в меньшей степени, Bleach. Уже из этого вытекает, что история о синигами, японском боге смерти, окажется гораздо более занимательной, чем последние н-цать Tales of.

Судя по первым скриншотам, Ushiro, как и поздние работы Level 5, запросто могла бы оказаться аниме-сериалом, который бы не достиг вершин «Экспериментов Лэйн» или «Евангелиона», но с легкостью стал звездой сезона. Любо-дорого посмотреть на главного героя, синигами Рейтиро Усиро: глаза (возможно, самые крупные в истории японской анимации) похожи на непропеченные оладьи, а волосы – то ли на водоросли, то ли на дешевую лапшу быстрого приготовления. Его основное времяпровождение: выискивать людей, готовых покинуть этот бренный мир, и заключать с ними сделки. Они ему – жизнь (дескать, все равно же собирались умереть), а Усиро им взамен – исполненное желание. Позже синигами вселяется в покинутые тела «клиентов» и от их лица творит добрые дела.

Редакции «СИ» крайне интересно, как у Level 5 получится не испортить все это великолепие случайными пошаговыми сражениями.






ASUS рекомендует Windows Vista® Home Premium
ASUS Gaming Series
intel
Centrino
inside
Мощность
в твоих руках
Товар сертифицирован, на правах рекламы
ASUS G70
МОБИЛЬНЫЙ ВОИН
ДВОЙНАЯ СИЛА УДАРА

09

Valkyria Chronicles: Toga o Seoumono

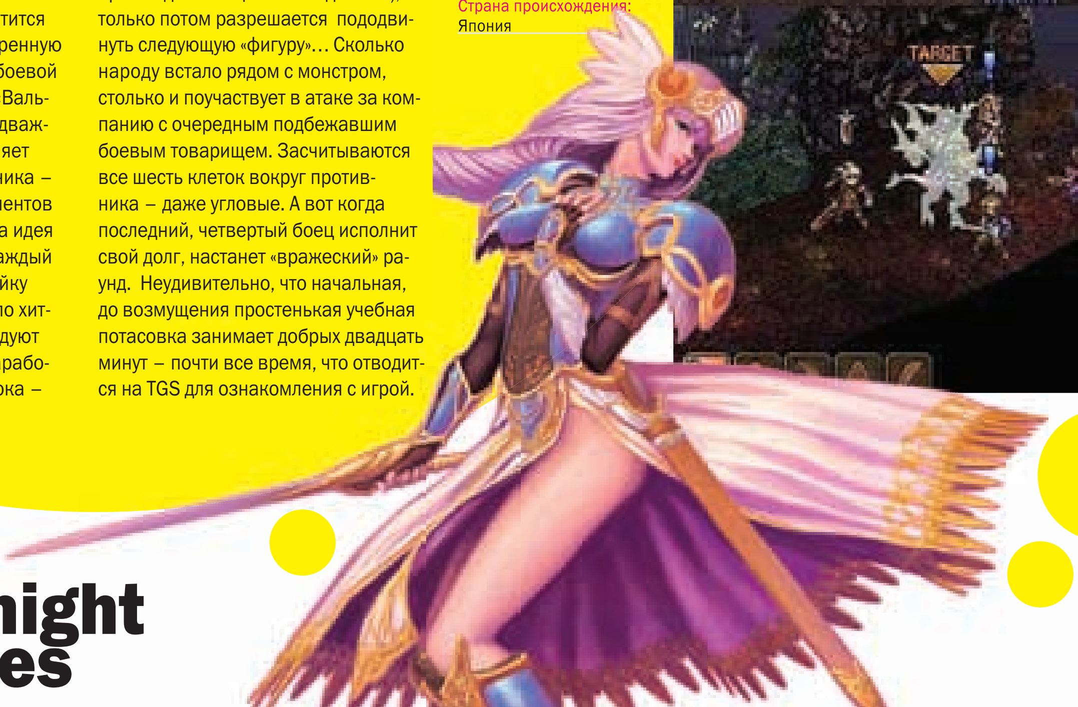
Valkyrie Profile DS променяла платформенные элементы, которые украшали первую часть, на затянутые «шахматные» потасовки, сделанные по принципу тактических RPG. Арены сражений расчерчены на клетки. Начинается первый раунд – вы передвигаете своего первого солдата вплотную к противнику и приказываете напасть на злыдня. В той же Disgaea вам бы показали анимированную сценку нападения, но здесь сначала открывается еще одна арена. На нижнем экране DS герой меряется с монстром суровыми взглядами, на верхнем светится подсказка: если нажать оговоренную клавишу, персонаж исполнит боевой прием. Как и в оригинальной «Валькирии», воин может ударить и дважды, и трижды, если ему позволяет экипировка. Из того же источника – вплоть до внешнего вида элементов интерфейса – позаимствована идея выполнения суперприемов. Каждый обычный удар пополняет линейку энергии на определенное число хит-очков. Но если наскоки не следуют один за другим, вскоре все заработанные очки тают. Задача игрока – набрать сто хит-очков, рассчитав очередность ударов, и воспользоваться заслуженной наградой – шансом исполнить суперприем.

В первом выпуске персонажи были не в силах изобразить подобную цепочку без поддержки соратников (на поле битвы могло выйти до четырех храбрецов). Один в поле не воин и в Valkyrie Profile для DS. Но до поры до времени группа поддержки прохлаждается в сторонке: враг сперва должен контратаковать (все действо, как вы наверняка догадались, сопровождается сценкой на движке), и только потом разрешается пододвинуть следующую «фигуру»… Сколько народу встало рядом с монстром, столько и поучаствует в атаке за компанию с очередным подбежавшим боевым товарищем. Засчитываются все шесть клеток вокруг противника – даже угловые. А вот когда последний, четвертый боец исполнит свой долг, настанет «вражеский» раунд. Неудивительно, что начальная, до возмущения простенькая учебная потасовка занимает добрых двадцать минут – почти все время, что отводится на TGS для ознакомления с игрой.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
role-playing.tactical
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
tri-Ace
Количество игроков:
1
Дата выхода:
не объявлена (США)
Онлайн:
http://www.valkyrieprofile.com/vpds
Страна происхождения:
Япония





10

White Knight Chronicles

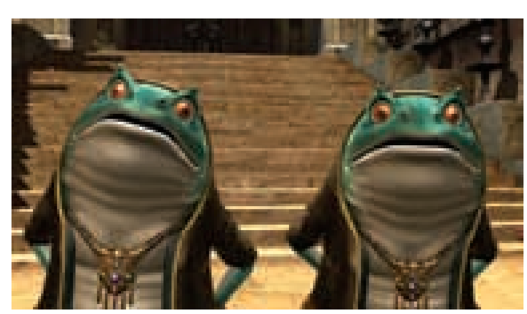
ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
role-playing.action-RPG
Зарубежный издатель:
Level 5
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
SCEE
Количество игроков:
до 4 (мультиплеер)
Дата выхода:
25 декабря 2008 года (Япония)
Онлайн: http://www.level5.co.jp/products/shirokishi
Страна происхождения:
Япония

На сегодняшний день White Knight Chronicles является самым ожидаемым RPG-эксклюзивом на PlayStation 3. После известия, что Final Fantasy XIII выйдет и на Xbox 360, многие геймеры обратили взор на историю о белом рыцаре, до того момента казавшуюся чем-то необычным и весьма интересным. На прошедшей в октябре Tokyo Game Show надежды этих людей не оправдались: рассказав про ключевые особенности игры, о которых уже говорилось в прошлом году, разработчики показали несколько никого не воодушевивших роликов, а также объявили дату выхода новинки в Японии.

Сюжет про рыцарей, бледных злодеев и спасение принцессы пока кажется скучным и шаблонным, а идея с мультиплеером на четырех человек - скорее желанием привлечь внимание к онлайну и сетевым сервисам, чем действительно важной особенностью. Благодаря редактору персонажей удастся создать уникального, неповторимого главного героя, способного превращаться в огромных – невероятно огромных, как говорят разработчики, – рыцарей. Хотя сделано это специально, чтобы сражаться с такими же гигантскими чудовищами (некоторым даже чудо-доспехи – по плечо) , особой необходимости часто «увеличиваться» не будет. Выйти из боя победителем поможет хитрость! Сражения протекают в реальном времени, весь набор жанровых особенностей тут как тут: есть магия, уникальные умения и т.д. В продажу White Knight Chronicles поступит 25 декабря, и к тому времени авторы наверняка раскроют больше интересных подробностей.







11

Avalon Code (DS), 2009 год (Европа)

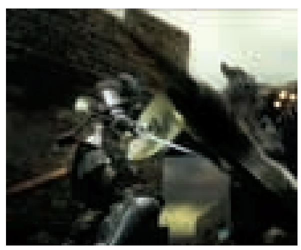
Action/RPG от Matrix Software, ответственной за римейки Final Fantasy для DS. Игрок сумеет выбрать пол создаваемого персонажа. Герой будет непременно вооружен гигантской книгой, сможет лупцевать ею противников и таким образом переписывать текст, получая доступ к особым навыкам.



12

Demon's Souls: King's Field (PS3), 2009 год (Япония)

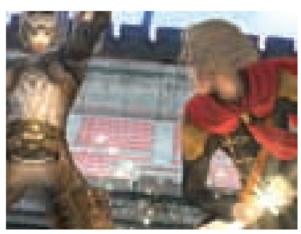
Diablo-подобные бои в средневековом мире. Враги выглядят довольно интересно и оригинально, но From Software явно поторопилась с показом демоверсии: графические огрехи попадаются на каждом шагу, а уж каких уродцев выдает генератор персонажей – словами не описать.



13

Final Fantasy XIII Agito (PSP), 2009 год (Япония)

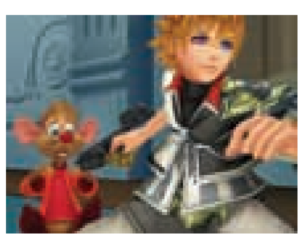
RPG с боевой системой, которая объединяет традиционные ATB-сражения с битвами Crisis Core. Обещан онлайновый мультиплеер, но сколько игроков смогут одновременно участвовать в схватках, пока неясно.



14

Kingdom Hearts: Birth by Sleep (PSP), 2009 год (Япония)

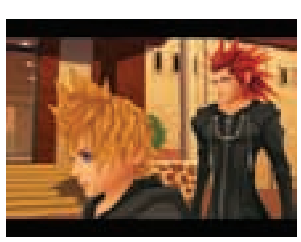
Приквел к первой Kingdom Hearts. Доступны три варианта прохождения: за Терру, Вентуса или Акву (герои, появлявшиеся в Kingdom Hearts II Final Mix +). По сравнению с предыдущими Kingdom Hearts, боевая система предоставляет гораздо больше возможностей.



15

Kingdom Hearts 358/2 Days (DS), февраль 2009 года (Япония)

Action/RPG о том, чем занимался Роксас, герой Kingdom Hearts II, в промежутке между Kingdom Hearts: Chain of Memories и собственно второй Kingdom Hearts. В мультиплеере предлагается объединить усилия с тремя другими игроками и в роли персонажей из Организации XIII заняться истреблением монстров.



16

Riz-Zoawd (DS), 1 января 2009 года (Япония)

Японский взгляд на «Волшебника Страны Оз» (пошаговые бои прилагаются). Вести героиню (как и в книге, это девочка Дороти) по дороге из желтого кирпича предстоит при помощи виртуального «трэкболла» на нижнем экране.



17

Shining Force Feather (DS), II квартал 2009 года (Япония)

Тактическая RPG без расчерченных на клетки арен. За различные боевые приемы отвечают четыре «буквенные» кнопки – почти как в Infinite Undiscovery. Разработкой занимается не сама Sega, а студия Flight Plan (Eternal Poison).



18

Seventh Dragon (DS), II квартал 2009 года

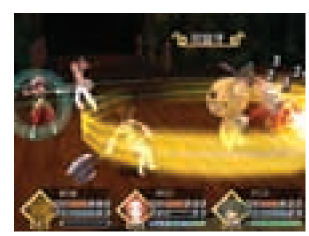
Классическая пошаговая RPG в духе Dragon Quest с невероятно привлекательной графикой и возможностью создавать собственных персонажей. Каждый класс героев (пока заявлено всего семь) представлен четырьмя вариантами спрайтов.



19

Tales of the World: Radiant Mythology 2 (PSP), 29 января 2009 года (Япония)

Персонажи из различных выпусков сериала Tales of оказываются в одной лодке – вернее, в одной игре.



20

World Destruction (DS), IV квартал 2009 года (США)

В кои-то веки главные герои не спасают мир, а пытаются его уничтожить. Бои, как обещают разработчики, будут проходить на обоих экранах, но пока сходства со сражениями из The World Ends With You мы не отыскали. Персонажам попросту противостоит гигантский, разросшийся на два экрана монстр. **СИ**



ЭТО ИНТЕРЕСНО



BOXED DREAMS – НЕОБЫЧНОЕ НАЗВАНИЕ В интервью порталу Gamers Daily News разработчики рассказали, что очень долго придумывали себе имя и перебрали множество красивых, но ничего не значащих словосочетаний. В конце концов они просто вспомнили, с какими мечтами пришли в индустрию, и название родилось само собой. «…Мы хотели создавать фантастические миры (Dreams) и помещать их в коробки (Box) – и не важно, предназначены они для платформы PC или консолей».

ХИТ?!



ТЕКСТ
Роман Власов

› Ceville

Злые глаза, золотой зуб, длинные, загнутые кверху усы – нет, это не пират и не рыночный торговец. Этот упитанный, полубезумный карлик, разбивающий тростью камеру в тизере Ceville и подаривший проекту свое имя, на самом деле – правитель сказочного королевства Фаеранус и, по совместительству, главный герой игры.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
Adventure.point&click.3D
Зарубежный издатель:
Kalypso Media
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Boxed Dreams
Количество игроков:
1
Дата выхода:
20 февраля 2009 года (Германия, Великобритания)
Онлайн:
www.ceville-game.com
Страна происхождения:
Германия

Главный герой? А как же исполненный благородства взгляд, направленный в вечность, и развевающиеся на ветру длинные волосы? Или, на худой конец, добродушная физиономия, усеянная веснушками, и ветер в голове, гул которого ошибочно воспринимается как зов приключений?

«Скука!» – отвечает на это Кристиан Вольферштеттер (Christian Wolferstetter), креативный директор Ceville, и добавляет: «Мы хотели создать язвительного, саркастичного, по-настоящему злого протагониста, потому что играть за такого персонажа гораздо интереснее!.. Без сомнения, он – антигерой!»

В немногочисленных интервью разработчики из молодой мюнхенской студии Boxed Dreams называют трех китов, на которых королевство Фаеранус отправится в плавание по океану игровой индустрии. Это сюжет, повествующий о противостоянии «зла с… очень-очень большим Злом», шарм и остроумие Цевиля, на фоне которого не должны поблекнуть и остальные три десятка персонажей, и разнообразный игровой процесс, хотя о нем пока известно довольно мало.



Сказочный аналог горы Рашмор, на которой в 1927 году были высечены лица четырех легендарных президентов США.

ЗЛО, КАК И ДОБРО, ИМЕЕТ СВОИХ ГЕРОЕВ (Ф. ЛАРОШФУКО)

Итак, первый, самый большой кит, сюжет. Цевиль, как выясняется, не долго будет править королевством. «Хорошие парни», обычные крестьяне и ремесленники, поддерживаемые паладином Амброзием, бессменным победителем всех конкурсов по стилю причесок, поднимут восстание и свергнут диктатора в самом начале игры.

За этим знаменательным событием мы, кстати, понаблюдаем с двух точек зрения. В первом эпизоде вместе с Цевилем будем искать пути к бегству из осажденного дворца, а во втором – в роли Амброзия – попытаемся захватить в плен самого Цевиля.

По нескольким кадрам из игры, служащим фоном для интервью с Кристианом Вольферштеттером, можно заключить, что нас даже ожидает схватка между свергнутым королем и «доблестным» паладином. Игроку в этом конкретном поединке, судя по всему, придется принять сторону добра и непропорционально огромным мечом поразить ловко орудующего тростью протагониста…

Но где же пресловутое «очень-очень большое Зло»? Оно, как и положено настоящему злу, затаилось в самих революционерах. Базилий, коварной советник доброй королевы Гвендолен, занявшей на троне место Цевиля, замыслил поработить сказочную страну с помощью неких загадочных демонов.

Именно для борьбы с Базилием экс-диктатору и метросексуальному паладину придется объединить свои усилия. Третьим членом этой странной команды, в лучших традициях Шрека, станет Лили, девушка с «золотым сердцем» и чистыми помыслами.

Как вы поняли, о сюжете разработчики говорят много и с любовью. Очень и очень интригующая завязка; главный герой, от которого в любой момент можно ожидать подвоха; молодость разработчиков, еще не успевших себя ограничить рамками одного набора коммерчески успешных историй – в общем, что и говорить, самый большой, самый красивый кит. И почти осязаемый.

На ките поменьше удобно расположился экстравагантный диктатор. Вокруг него все персонажи – каждый интересен, каждый запоминается с первого взгляда. Создатели игры и, главным образом, автор концепт-арта Борис Киселицки (Boris Kiselicki) очень здорово играют на известных и понятных всем символах. Демон, одновременно напоминающий хранителя из Dungeon Keeper и обитателей преисподней из Warcraft III, щеголяет вытатуированным красным сердцем с надписью «Bad». Капитан-скелет, лишившийся в кровопролитных боях всех конечностей, использует наряду с традиционными крюком и деревянной ногой вилку и швабру, а в его



«Зло – это хорошо»

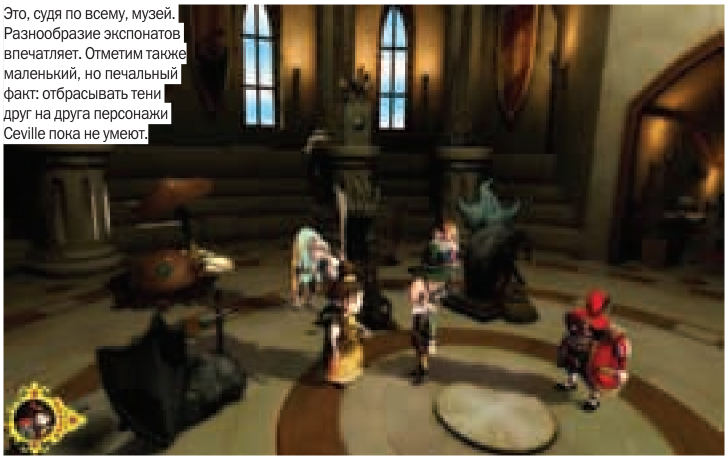
Вот лозунг вышедшей в 1997 году игры Dungeon Keeper. Тогда в извечной борьбе добра и зла нас впервые пустили на темный фронт. Управляя ордами монстров, мы захватывали мир и одного за другим порабощали добрых героев и хранителей подземелий.
После того, как стена, разделяющая порядок и хаос, рухнула, визиты в ранее запретную для игроков страну стали регулярными.
Ироничный шут Малкольм из Kyrandia, разнообразные гангстеры из всех серий GTA, Штопор из Postal, психопат Линч и наемник Кэйн из Kane & Lynch: Deadman – Цевилю придется изрядно постараться, чтобы занять достойное место в этой лиге выдающихся джентльменов.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

В ДВУХ СЛОВАХ Классическая в лучшем смысле этого слова юмористическая адвенчура с гротесковым сюжетом. Такую высокую оценку Ceviile вполне может заслужить, если разработчики доведут до конца все свои благие начинания.

ЧЕГО ЖДЕМ? Отличного сюжета; колоритных персонажей; разнообразного игрового процесса, вобравшего в себя элементы многих классических игр жанра. В общем, ждем всего! Ждем и надеемся!

ЧЕГО БОИМСЯ? Очень уж высокую планку поставили перед собой разработчики, слишком уж размахнулись. Шутка ли, классика от LucasArts! Падение с такой высоты может быть весьма и весьма болезненным.


Это, судя по всему, музей. Разнообразие экспонатов впечатляет. Отметим также маленький, но печальный факт: отбрасывать тени друг на друга персонажи Ceville пока не умеют.


Эти пасторальные пейзажи навевают ностальгические воспоминания о серии Kyrandia. Горные хребты, сказочные деревушки, навесные мосты через реки… Да, что-то я расчувствовался…

левом глазу живет унылый птенец попугая. Искусный гротеск, отсылки к классике, юмор, которым так славились приключенческие игры от Lucas Arts, – ох, как хочется, чтобы все это стало реальностью…

Третий и последний кит. Игровой процесс. Разработчики обещают довольно много интересного. Самыми увлекательными представляются задачи, решение которых основано на взаимодействии между несколькими управляемыми игроком героями. Конечно, на ум сразу приходит трилогия Gobliiins, однако там активные персонажи всегда находились в пределах одного экрана. Ceville же может здорово увеличить масштаб подобных развлечений.

В качестве примера приведу эпизод, в котором отставному диктатору нужно выбраться из тюрьмы. При этом сам он пребывает в камере, а тоже подконтрольная игроку Лили помогает Цевилю, находясь снаружи. Кстати, как говорит Штефан Мартинек (Stefan Marcinek), представитель издателя Kalypso Media, именно с демонстрации этого эпизода началось их сотрудничество с Boxed Dreams. Кроме традиционных «инвентарных» и «диалоговых» задач Ceville собирается порадовать нас головоломками, связанными со звуком, и action-эпизодами с временными ограничениями. Первые, скорее всего, позаимствованы из Neverhood и American McGees's Alice. Вторые, по описанию, представляют собой некий аналог интерактивного кино в Fahrenheit, при этом с каждой неудачей время на прохождение подобного эпизода будет лишь увеличиваться. Это позволит одолеть игру даже людям с плохой реакцией и таким, кто, что называется, «не хочет напрягаться». Для них же в управлении предусмотрена специальная кнопка на клавиатуре, которая подсвечивает все активные зоны в пределах локации.

Что ж, звучат все эти слова замечательно, однако как воплотятся они в жизнь – никто не знает. Пока разработчики отказались только от мини-игр (что я лично всей душой поддерживаю), которые, по их словам «оказались не такими веселыми, как мы рассчитывали». Будем надеяться, что та же участь не постигнет другие элементы игрового процесса. По зрелому размышлению Ceville более всего напоминает старую Kyrandia 3: Malcolm's Revenge. Причем дело здесь не только в личностях главных героев, хотя они похожи и по характеру, и по биографии, и даже по атрибутике: вспомните шутовской посох Малкольма… Рассматривая скриншоты Ceville (старательно не замечая размытых текстур), глядя на жителей, на мост, перекинутый через пропасть, на горы вдалеке, на небо, я чувствую, что мир этот мне смутно знаком. Ирония, гротеск, черный юмор, сказка– ведь все это было там, в далекой Кирандии…

Хорошо бы вновь там побывать. **СИ**


Вверху: Чтобы выбраться из тюрьмы, Цевилю нужна помощь находящейся снаружи Лили. Третий герой, Амброзий, спина которого виднеется сквозь прутья решетки, в этом эпизоде, судя по всему, будет нам противостоять.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

БИОГРАФИЧЕСКАЯ СПРАВКА Создатель мира кавайных капитошек, Цутомо Коно, давно сотрудничает с Sony. До изобретения собственной вселенной он, в основном, отвечал за дизайн уровней, точнее, разрабатывал карты. Первая игра, над которой ему пришлось потрудиться, – Legend of Dragoon для PS one. Дальше была знаменитая Ico. Потом Ape Academy для PSP, не снискавшая большой популярности. А следом за ней – первая LocoRoco. Провал-успех, провал-успех. Теперь... провал или успех? Нужно ведь посчитать LocoRoco: Cocoreccho!?

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

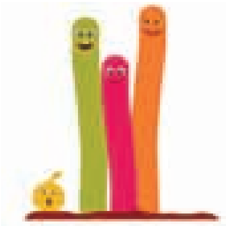


Сверху: Поцелуй Маджолины (непонятного происхождения злодейка) превратил часть Муй-муев в злобных Буй-буев. Страшно подумать, какая эволюция ожидает этих существ дальше...



Первое прохождение мини-игр теперь бесплатно и обязательно в рамках сюжета.

› LocoRoco 2



Читатели долго метали шишки в редакцию, завидев поставленную LocoRoco «десятку». У нас же на то были свои основания. Казалось возможным простить на первый раз дизайнеру Цутому Коно некоторые недоделки в геймплее. Ведь это не главное.



ТЕКСТ
Марина Петрашко

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable
Жанр:
action.platform.2D
Зарубежный издатель:
Sony
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб», «Веллод»
Разработчик:
Sony
Количество игроков:
1
Дата выхода:
4 декабря 2008 года (Япония)
Онлайн:
www.jp.playstation.com/scej/title/locoroco2/index.html
Страна происхождения:
Япония

Главное (одновременно отличие и достоинство) – простота и единство. Целая вселенная, построенная вокруг одного: возможности поворачивать мир. Выпадающие элементы, вроде «дома Локо-роко», казались следствием неопытности ведущего дизайнера. Возможно, оценка была до некоторой степени авансовой – в надежде на вторую часть, которая будет обязательно избавлена от реверансов в сторону «традиционных» игр.

Однако превью-версия эти надежды развивает. Стильное единообразие закончилось, а ненужные «плюшки» и «бантики» расцвели пышным цветом.

Пойди туда, незнамо куда

Первый ушат холодной воды – расширившийся сюжет. Прежде нам давался минимум информации. Мы – Планета, защищающая себя и своих жителей Локо-роко от неких пришельцев. Как их зовут, откуда они пришли, каковы их мотивы, было неважно для геймплея, и игрока никто не грузил. Теперь все не так. Какая же это Настоящая Японская Игра и без душещипательной истории? Впрочем, канва осталась прежней – словно мы «недоспасли» мир в прошлый раз.

Но теперь даже по уровням нас таскают не как раньше – последовательно через череду миров, а хаотически. Мы бегаем за врагами на Зеленое поле-1, потом в Желтую пустыню, потом под Дерево и снова на Зеленое поле-2. «А в это время в замке у Шефа»...

Ужас в том, что вместо раскрытия мотивов и характеров героев (оставим в стороне то, что подобной игре оно и не нужно, мы просто рассматриваем признаки хорошего сюжета) нас пичкают подробностями из серии «инопланетяне с четырьмя черными дрэддами зовутся так, с пятью – этак, а с пятью дрэддами и хвостом – вообще по-другому». А это «орех тук-тук». А вот «ягода шлеп-шлеп».

Как вы уже, наверное, догадались, на революционную механику геймплея все эти орехи и корешки не влияют. О том, зачем они нужны, – чуть позже.



На месте укуса пчелы на краткое время вздувается шишка, мешающая прыгать.

Болтаться в проруби

Зато очень влияет на механику – отнюдь не лучшим образом – «плавательный режим». Раньше чудо-капитошки носило по водной глади от берега к берегу, теперь они научились нырять. На глубине, хотя управление и остается примерно таким же, пропадает весь шарм. То есть наш герой не пружинит, не отскакивает, а просто равномерно тонет. Наклонишь мир – тонет немного в сторону. Вместо прыжка рывками всплывает. Реализовано довольно неряшливо, непредсказуемо и оставляет в недоумении: зачем нужно было это делать? Да, внешне необычно, нехарактерно, может привлечь внимание фанатов, которые уже усвоили, что Локо не тонут. Но играть в это... Немного утешает, что для баланса справедливости в игре появились два новых удачных режима – катание Локо в твердых тяжелых предметах (раковинах, камнях) и суперпрыгучесть на уровнях фабрики злодеев. По крайней мере, усадив Локо в крепкую скорлупу, можно не беспокоиться относительно сильно возросшего числа врагов. В прочих случаях оно удручает. Вместо ожидаемого поиска хитро спрятанного последнего цветочка нам подсовывают жесткий экшн, терзающий слабые рефлексы среднестатистического любителя головоломок.

Биг Босс

Самое тягостное испытание поджидает пазлофилов в битвах с боссами. Да-да, во второй части, в рамках «настоящего сюжета», есть не просто несколько уровней, где черные враги чуточку больше, но, при желании, от них можно убежать. Увы, отныне нас ожидают битвы с настоящими монстрами, размером в два экрана, которым посвящены отдельные уровни. Драки срежиссированы по худшему сценарию: «найди нужную комбинацию и повтори ее 40 раз». Образ идеального платформенного пазла становится все призрачней и призрачней...

Мини-бич мини-игр

Теперь давайте снова поговорим об орехах и листьях. Ассортимент вещей, которые нужно подбирать на уровне, стремительно возрос. Помимо привычных «розовых мух» Локо теперь вытрясают из окружающего... ноты. Подбирают орешки. Выдергивают из земли человечков-репок. В прожорливую пасть отправляется все, даже волосы поверженных врагов, и все идет в дело. Трухлявую редьку, ранее служившую домом для Локо, заняли хозяйственные Муй-муи, которых мы ищем по уровням. Наша задача – из собранного

КРАТКО ОБ ИГРЕ

В ДВУХ СЛОВАХ Вместо развития оригинальных идей, LocoRoco 2 щедро украсили банальностями «которые есть в каждой приличной игре», после чего она вдруг потеряла лицо.

ЧЕГО ЖДЕМ? Ждем, что создатели одумаются и выкинут весь тот хлам, что натащили в оригинальную концепцию, пытаясь сделать игру более понятной «рядовому потребителю».

ЧЕГО БОИМСЯ? Что разработчики запорют все достижения первой части, уж очень тревожным звонком стала превью-версия.



Теперь на уровнях появились некие детали, рядом с которыми есть ямка: попав в ямку, Локо уходят в землю и выпирают из этой детали. Элемент не только эстетический, но и дающий бонусы. Что касается услады для глаз, она сомнительна: в одном месте Локо появляется… гм… между ног статуи Муй-муя.



Когда Локо плывут под водой, хоть вращай, хоть не вращай мир, все равно кажется, что движутся они по прямой.

барахла создать им приятную обстановку: насадить клумбы, слепить мебель, картины, музыкальные центры и прочие атрибуты мещанского быта. Неизвестно, на что рассчитывали разработчики: во многих играх есть подобный элемент, но LocoRoco и была знаменита отсутствием клонированных идей!

Даже коротенькие запевки героев при виде встреченных Муй-муев превратились в мини-игру, где нужно ритмично отстукивать по «кружку» в моменты, когда ползущая по экрану нотка совпадет с неподвижным силуэтом… Ирония: в превью-версии (ну вдруг что-то изменится?) самая выигрышная техника состоит в том, чтобы оголтело по кнопке барабанить, превращая приятную мелодию в какофонию «совпавших» и «не совпавших» звуков.

Нот – семь, аккордов – три

Странно, что пока геймплей перекраивали, никто не удосужился сочинить свежий саундтрек. Не то чтобы новых песен совсем не было. Врагов вот, например, наделили голосом и подарили им музыкальную тему, включающуюся всякий раз вблизи очередного черного волосатика. Но основной костяк музыкального сопровождения составляют аранжировки и перепевки старых хитов: другим голосом, на «ля-ля» вместо слов несуществующего языка… Не похоже на «временное затыкание дыр», скорее всего, к релизу ничего не изменится, а жаль: знакомые композиции гениальны, конечно, но для фанатов, по сорок раз прошедших каждый уровень, они заезжены до тошноты.

Локализаторы уже вовсю трудятся над игрой. На русский переведены все тексты, правда они, кажется, еще не подверглись правке: Муй-муи разговаривают пока на «падонкафском» языке ЖЖ-стов: собирают нечто под названием «Камент Кукутли» и делятся «Мемориз». Не считая этих экспрессивных моментов, перевод выглядит законченным. Надо ли понимать, что финальная сборка близка и крупных переделок относительно превью-версии не будет? Впору впадать в уныние и сушить сухари: это по-прежнему веселая и кавайная игра, но новаторские идеи тают на глазах… **СИ**

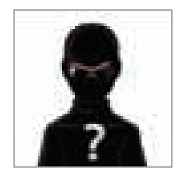


Сверху: В некоторых уровнях можно летать на одуванчиковой пушинке. Более интерактивно, чем полет в струе воздуха, но управляемость слабая, а отцепиться нельзя.

СТИЛЬНОЕ ЕДИНООБРАЗИЕ ЗАКОНЧИЛОСЬ, А НЕНУЖНЫЕ «БАНТИКИ» РАСЦВЕЛИ ПЫШНЫМ ЦВЕТОМ.

КОММЕНТАРИЙ

МИХАИЛ РАЗУМКИН



Признаюсь сразу, я не испытывал такого же восторга от LocoRoco, как вся редакция «СИ», и, конечно, не поставил бы ей 10 баллов. Уж слишком однообразным показался мне геймплей для «хита всех времен». Однако в сиквеле явно проделана основательная работа над ошибками, и LocoRoco 2 заметно приблизилась к более привычной динамике платформеров. К сожалению, мне не удалось посмотреть весь набор мини-игр, но дуэли на Локо-роках и музыкальные карусели «а-ля Патапон», как минимум, показались мне интересными.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

EA PHENOMIC Студия была основана одиннадцать лет назад в тихом германском городке Ингельхайм-на-Рейне одним из авторов известного сериала Settlers. Ее первым полноценным проектом стала RTS с элементами RPG SpellForce. Потом вышел успешный сиквел, и талантливых Phenomic взяла под свое крыло EA. Теперь немцы трудятся под брендом «электроников».

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



Вверху: Такого гиганта повалит только другой юнит не меньших размеров. Обычных солдат Джигернаут раскидывает одной левой.



В игре работает неплохая физическая модель – от ударных заклинаний монстры картинно разлетаются в стороны.



ТЕКСТ
Анатолий Сонин

› BattleForge

Кодзима был прав: веб 2.0 из красивой мечты превратился в суровую реальность. Любая программа и каждый сайт теперь предлагают вступить в свое сообщество, а от активности игроков успех иного шутера или стратегии зависит не меньше, чем от усердия разработчиков. Мультиплеер стал не просто обязательной, а, нередко, и главной частью современных игр.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.real-time
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Phenomic
Количество игроков:
до 12
Дата выхода:
начало 2009 года
Онлайн:
www.battleforge.com
Страна происхождения:
Германия

Авторы BattleForge следуют последнему веянию моды – вокруг этой RTS будет сформировано значительное сообщество геймеров, а битвы станут проходить исключительно онлайн. В Корее боготворят Blizzard и их StarCraft, на Западе на подобные же лавры претендует EA со своей новинкой.

Впрочем, от классических стратегий в реальном времени BattleForge отошла далеко: ни строительства баз, ни даже противоборствующих сторон разного цвета тут нет. Главное орудие игроков – колоды из двадцати виртуальных карт, с помощью которых вызывают монстров, возводят здания и используют заклинания. Иметь дело с подобным инструментарием непривычно, но мы вам все сейчас объясним по порядку.

Игра рассчитана на многопользовательские бои, поэтому о сюжете для одиночной кампании авторы особо беспокоиться не стали. Известна только ее завязка: в фэнтезийном мире боги (роль которых, конечно же, для нас и предназначена) развязали войну и начали сражаться, призывая себе на подмогу особо полюбившихся существ. Никаких фракций в таком сценарии не будет, и каждый геймер может использовать монстров любой из четырех стихий: огненные юниты отличаются силой, ледяные обладают толстой броней, природные умеют лечить, а теневые – владеют искусством некромантии.

Поначалу BattleForge легко спутать с классической RTS: юниты так же обводят рамочкой и бросают в атаку, они захватывают источники ресурсов и используют спецумения. Но уже беглый взгляд на интерфейс дает понять, что перед нами скорее затейливое переосмысление Magic: the Gathering, нежели очередная попытка одолеть Warcraft.

Как и в коллекционных карточных играх, в BattleForge вы должны собирать монстров, и занятие это грозит растянуться на многие дни, недели, а то и месяцы. Карты даются за победы в матчах и покупаются на реальные или внутриигровые деньги в комплекте Booster Pack (наборе случайных карт). Если же вам достались одинаковые или просто скучные существа – можете обменяться ими с другими людьми на специальных онлайновых аукционах. Отличие от настольных карточных игр только в том, что физически никаких карт, как кусочков картона, на самом деле нет. Вся ваша коллекция монстров,

На момент написания статьи запущено только закрытое тестирование пре-альфа версии BattleForge – именно ее-то нам и показывали в EA. На этой стадии игра, как и положено, регулярно вылетает и выдает ошибки. К тому времени, когда этот журнал попадет вам в руки, начнется уже открытый для публики бета-тест проекта. Ключи для него раздаются на московской выставке «Игромир» у стенда EA – пароль для регистрации участника напечатан на физических копиях внутриигровых коллекционных карт. Российским геймерам обещают создать все нужные условия для комфортной игры: будет сформировано отдельное русскоязычное сообщество, а за виртуальные наборы карт мы, как и весь остальной мир, сможем платить через онлайновый магазин EA.



Некоторые существа, вроде вот этих самодвижущихся деревьев, умеют переходить в осадный режим, прямо как танки из StarCraft.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

В ДВУХ СЛОВАХ Онлайновая RTS с элементами карточной игры. Юниты здесь вызываются через виртуальные коллекционные карты, которых уже на старте будет две сотни. Сотрудники EA планируют превратить проект в серьезную киберспортивную дисциплину и, судя по всему, это у них получится.

ЧЕГО ЖДЕМ? Большого выбора виртуальных карт; простого для освоения, но глубокого геймплея; полноценного сообщества начинающих киберспортсменов.

ЧЕГО БОИМСЯ? Слишком однообразного геймплея; отсутствия поддержки от разработчиков; использования реальных денег и обилия микроплатежей.

заклинаний и строений хранится на серверах EA в личном профайле, и именно поэтому без доступа в Интернет не получится пройти даже сюжетную кампанию.

Коллекцию можно собрать огромнейшую – только для затравки обещают двести уникальных карт, среди которых есть и особо редкие. В бой, правда, всю ораву чудовищ вы не возьмете: придется ограничиться колодой на два десятка юнитов.

Не стоит набирать в нее одних только пятиметровых монстров-гигантов – чтобы сыграть любую карту, вам придется выложить столько ресурсов, сколько требует ее уровень. Захватите генераторы, и на ваш счет автоматически начнет поступать энергия – это первый ресурс для создания существ и зданий. Другая валюта знакома, скорее, фанатам настольных игр, нежели любителям RTS: карты разных стихий требуют сферы соответствующих цветов, получить которые можно, захватив на уровне монументы. Обратите внимание: энергия при вызове юнитов расходуется, а вот сферы стихий остаются лишь условием для использования карт и не убавляются после создания монстра. То есть, захватив монумент и выбрав в нем, например, огненную стихию, можно сыграть сразу все карты, требующие одну сферу данного типа.

Кроме этого, монументы и генераторы дают и еще один важный бонус: войска и здания, появляющиеся рядом с ними, возникают с полной линейкой здоровья. Карты можно выкладывать и прямо у поля брани, рядом с любым своим отрядом, но тогда жизней у новичка будет вдвое меньше. И это еще одна причина, по которой за обладание монументами ведутся главные бои.

Хотя отстраивать базу в игре нельзя, здания возводить можно – это, конечно, тоже делается при помощи карт. Такие строения не обучают солдат и не приносят деньги, они используются, скорее, для помощи в бою. Некоторые позволяют, например, телепортироваться из одной точки карты в другую, иные отстреливают врагов, а какие-то лечат находящихся неподалеку союзников.

Благодаря специальным карточкам можно использовать и заклинания, но и на это тоже тратятся ресурсы. Желающим сэкономить стоит попытаться обойтись теми спеллами, которыми вооружены сами юниты. Их умения тоже разнятся: кто-то раздает бонусы союзникам или негативно влияет на врагов, а кто-то поднимает в бой скелеты мертвых товарищей или превращается в ходячую бомбу.

Мы побывали в гостях у EA и сами поучаствовали в паре боев. Делимся впечатлениями: играть в BattleForge сложно. Разработчики открещиваются от микроменеджмента, но на самом деле мышка при игре стирается еще быстрей, чем в матчах StarCraft. Источники ресурсов разбросаны по разным уголкам карты, и их приходится постоянно оборонять, одновременно продвигая вперед остальные войска. Драться на четыре-пять фронтов одновременно – для BattleForge явление совершенно нормальное. И такой накал страстей мы наблюдали на уровне всего для шести человек, а ведь некоторые рассчитаны аж на дюжину участников! Зато проходят матчи сравнительно быстро: каждый занимает около получаса.

Юнитам в BattleForge не нужно раздавать мелкие приказы, а их способности быстро и просто включаются, но не стоит обманываться: в здешних боях ваши навыки играют не меньшую роль, чем хорошие карты на руках. Энергичный геймплей должен понравиться киберспортсменам, а поскольку с самого начала в игре есть возможность коллекционировать карты и общаться в огромном комьюнити, эта многопользовательская RTS наверняка привлечет не только профессиональных геймеров, но и просто фанатов жанра. **СИ**

ЮНИТАМ НЕ НУЖНО РАЗДАВАТЬ МЕЛКИЕ ПРИКАЗЫ, СПОСОБНОСТИ ИХ ВКЛЮЧАЮТСЯ БЫСТРО И ПРОСТО, НО В ЗДЕШНИХ БОЯХ ВАШИ НАВЫКИ ИГРАЮТ НЕ МЕНЬШУЮ РОЛЬ, ЧЕМ ХОРОШИЕ КАРТЫ НА РУКАХ.


Отряды расцвечиваются по стихиям, так что у одного игрока могут оказаться сразу и синие, и красные солдаты.


Морских юнитов, судя по всему, не будет, а вот воздушные обязательно появятся.

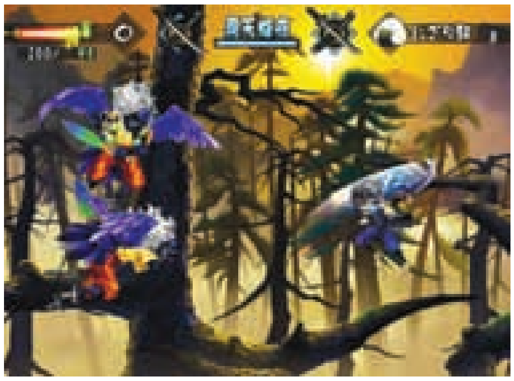
ЭТО ИНТЕРЕСНО

VANILLAWARE + ИГРЫ = BEAT'EM UP? Студия Vanillaware верна жанру beat'em up и пока лишь один раз попыталась отойти от традиций, выпустив консольную RTS GrimGrimoire для PS2. Действие в ней разворачивается в двухмерном мире, причем декорации никогда не меняются: каждый бой проходит в коридорах древней башни, которая служит прибежищем академии магов. Игра вышла неплохой, но пока продолжать эксперименты в области стратегий разработчики не планируют.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
action.beat'em-up
Зарубежный издатель:
Marvelous
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Vanillaware
Количество игроков:
тысячи
Дата выхода:
ноябрь 2009 года
Онлайн:
http://vanillaware.co.jp
Страна происхождения:
Япония



Вверху: Каждый ниндзя носит при себе, как минимум, два меча. Не только потому, что они различаются свойствами, но и потому, что от частого употребления оружие то и дело ломается.



Справа: Пока меч не починил себя сам (а на это требуется время), лучше воспользоваться запасным.

Muramasa: Demon Blade

В ДВУХ СЛОВАХ Создатели Odin Sphere, beat'em up с ролевыми элементами, по-прежнему верны экшнам и двухмерной, нарисованной вручную графике. Как мы убедились на выставке Tokyo Game Show, их новое творение Muramasa: Demon Blade по красоте не уступит предшественнице: с первых же кадров декорации впечатляют обилием деталей и сочностью красок. Средневековые замки сменились бамбуковыми рощами, гоблины и средневековые палачи – красnorожими они и водяными демонами каппа, а биться в демоверсии предлагалось либо от лица ниндзя Киске, либо за куноити Момохиме. Для TGS авторы специально склеили воедино несколько различных скроллящихся уровней, чтобы посетители могли полюбоваться на пейзажи и оценить, как достойно в Vanillaware обыгрывают традиционные японские мотивы. В отличие от Odin Sphere, арены по структуре больше похожи на многоярусные колодцы. Ведь героев, как и всех порядочных японских ниндзя, рисом не корми – дай допрыгать до вершины водопада по осыпающимся камням. Растить на поле боя кустовую баранину больше не придется, хотя еда для быстрого залечивания ран по-прежнему используется. Разработчики не показали новую систему управления инвентарем и большинство особых навыков Киске и Момохиме. Зато рассказали, что специально под уникальные контроллеры Wii игра не затачивается и, скажем, имитировать рубящие движения при помощи Wiimote не придется.

ЧЕГО ЖДЕМ? Разнообразия арен, интересных и сложных противников, героев с богатым набором приемов, необычайно красивой двухмерной графики.

ЧЕГО БОИМСЯ? Повторяющихся боссов (авторы клянутся, что их не будет), подтормаживаний при появлении полчищ врагов (в демоверсии мы их не заметили) и неудачного перевода.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

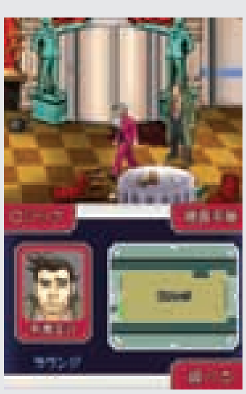
СМЕНА РУКОВОДИТЕЛЕЙ До сих пор сценарии к выпускам Gyakuten Saiban писал Сю Такуми. Он же руководил созданием игр, но в случае с Gyakuten Kenji уступил главенство Цуёси Ямадзаки по причинам, которые нам пока неизвестны. В апреле этого года Сю Такуми выступил в качестве почетного гостя на концерте, где мелодии из Gyakuten Saiban зазвучали в оркестровой обработке, а также была официально анонсирована Gyakuten Kenji. Тогда же Capcom объявила, что новинка уже завершена приблизительно на 40%.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
adventure.third-person
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Capcom
Количество игроков:
тысячи
Дата выхода:
II квартал 2009 года (Япония)
Онлайн:
www.capcom.co.jp/gyakutenkenji
Страна происхождения:
Япония







Слева: Детектив-недотепа Дик Гамшу старательно отыгрывает роль доктора Ватсона: его предположения и теории могут оказаться полезными для расследования.

Справа: Разрешат ли в Gyakuten Kenji осматривать улики со всех сторон, разглядывая их трехмерное изображение, – пока неизвестно.

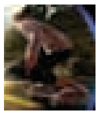
Gyakuten Kenji

В ДВУХ СЛОВАХ «Все еще Gyakuten, но уже не Saiban» – так создатели характеризуют свежую игру сериала, известного на Западе как Phoenix Wright: Ace Attorney. Десять, раньше вам предлагали от лица адвоката защищать невиновных в суде: выискивать противоречия в показаниях свидетелей и в промежутках между заседаниями выведывать новые подробности дела, и также добывать свежие улики. А теперь вы в образе прокурора Майлза Эджворта, хорошо знакомого ветеранам Phoenix Wright, займетесь сбором материалов для обвинения. Да не просто истычете стилусом каждый уголок экрана-комнаты, а, как заведено в квестах, будете управлять самим Майлзом: гонять взад-вперед по сцене преступления и раздавать приказы осмотреть тот или иной подозрительный предмет. Интересная особенность – в разговорах и во время осмотра улик герой коллекционирует важную информацию в виде ключевых слов. Затем, подключив «серые клеточки» (а проще говоря, режим Logic), он объединяет полученные факты в логические цепочки. Ключевые слова можно также использовать, чтобы опровергнуть теории собеседника. Например, чересчур ретивого адвоката-соперника. Хронологически события Gyakuten Kenji происходят примерно в то же время, что и процессы Phoenix Wright Ace Attorney: Trials and Tribulations (Gyakuten Saiban 3). Так что в игре появится немало знакомых лиц: например, Дик Гамшу, Франциска фон Карма, Венди Олдбэг, молодая Эма Скайе и Эдриан Эндрюс.

ЧЕГО ЖДЕМ? Увлекательных расследований, новых пикировок Майлза с коллегами и соперниками, появления несравненной Франциски фон Карма.

ЧЕГО БОИМСЯ? Притянутых за уши доказательств, скучных диалогов (сменился главный сценарист).

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ИМЕНА НА ПРОДАЖУ Система спонсорства, присутствующая в Skate, является неотъемлемой частью современного скейтбординга. Идея предоставлять скейтерам бесплатную экипировку с целью популяризации и рекламы своего бренда появилась у крупных компаний в Америке еще в 80-х, но получила широкое распространение уже в 90-х. На данный момент контрактами с производителями скейт-инвентаря в США связаны уже несколько тысяч спортсменов.

ХИТ?!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
sports.alternative.
skateboarding
Зарубежный издатель:
EA Games
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Black Box
Количество игроков:
1
Дата выхода:
весна 2009 года
Онлайн:
http://skate.ea.com
Страна происхождения:
США



Вверху: В редакторе персонажа позволяется создать кого угодно. Например, испанского киноактера Эдуардо Норьега. На фотографии он исполняет опасный трюк «приветствие Брежнева на гринде».



Вверху: Непривычная система управления делает Skate 2 настоящим симулятором скейтбординга. Чтобы научиться сложным трюкам, придется провести за игрой не один час.

Skate 2

В ДВУХ СЛОВАХ Продолжение нашумевшего экстремального симулятора от Black Box, чье действие происходит через пять лет после событий оригинальной игры. Главное отличие Skate 2 от популярного сериала имени Тони Хока в уникальной системе управления скейтбордистом при помощи двух аналоговых рычажков. Левая рукоятка отвечает за перемещения персонажа, правая – за трюки. В сиквеле расширится список доступных трюкачеств, а также добавятся совсем новые Handstand Tricks приемы, выполняющиеся в стойке на руках. В Skate 2 игроку предложат выбрать своему персонажу пол и как следует обработать внешность в мощном редакторе, бережно позаимствованном из последней игры имени Тайгера Вудса. События сиквела развернутся на уже знакомых игрокам улицах трех мегаполисов: Сан-Франциско, Ванкувера и Барселоны. Умельцы из Black Box разнообразили их архитектуру, увеличили размеры доступных игроку территорий и добавили интерактивности городскому ландшафту. Любой подходящий объект привычного городского пейзажа, будь то хоть мусорный бак, хоть столик летнего кафе, можно будет сбить, уронить, отбросить с дороги. А то и выстроить из них площадку для невиданного трюка и даже целых комбосвязок. Они же, эти самые конструкции, помогут добраться в труднодоступные места, где разработчики обязательно припрятали парочку секретов.

ЧЕГО ЖДЕМ? Полного погружения в мир скейтбординга и новой забавы – скоростных спусков по горному серпантину.

ЧЕГО БОИМСЯ? Скучного карьерного режима, малого количества нововведений в управлении и геймплее и чрезмерного сходства с оригинальной игрой.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

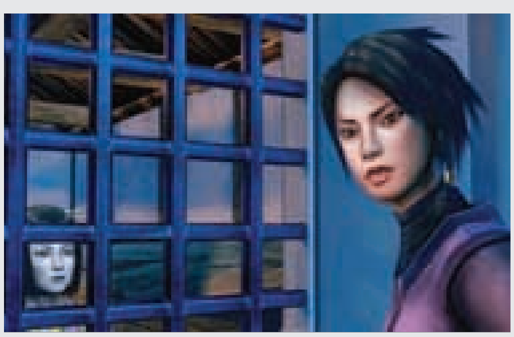


ЮБИЛЕЙ В этом году сериалу Tenchu исполняется десять лет, однако разработчики не спешат справлять юбилей. Единственным значимым подарком фанатам станет выпуск четвертой части, в то время как ни о каких переизданиях и прочих бонусах речи пока не идет. Ситуация должна проясниться на выставке Tokyo Game Show, однако больших надежд на множество бонусов питать не стоит: нынешний издатель Tenchu в Японии, компания From Software, вряд ли в состоянии обеспечить поклонникам такой праздник.

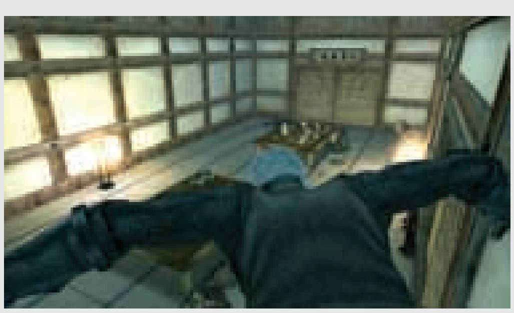
ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Nintendo Wii
Жанр:
action-adventure.stealth
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Acquire
Количество игроков:
до 2
Дата выхода:
I квартал 2009 года (Европа)
Онлайн:
www.tenchu.net/four
Страна происхождения:
Япония



Вверху: Аяме и Рикимару вот уже десять лет наводят порядок в феодальной Японии. И не стареют!



Вверху: Выпивохи не замечают нависшей над ними угрозы. Рикимару может либо пробраться мимо них незамеченным, либо убить обоих. И то, и другое отразится на оценке после выполнения миссии.

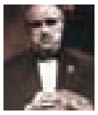
Tenchu 4

В ДВУХ СЛОВАХ После экспериментов с платформами нового поколения (Tenchu Z, не номерная часть сериала, вышла на Xbox 360 и мало кому понравилась) Аяме и Рикимару пробуют свои силы на Wii. В Японии четвертая часть вышла уже 23 октября, в то время как американский и европейский релизы намечены на первый квартал 2009 года. Разработка поручена компании Acquire, создателю оригинальной игры. На проведенной летом презентации японским журналистам показали, что нового их ожидает в очередном выпуске «ниндзя-экшна»: так, главным достижением названо управление со связки «пульт плюс нунчак». С помощью нунчака герой перемещается, пульт же используется как для совершения простых действий («нажать на кнопку и поднять тело убитого противника»), так и сложных. К последним относятся бесшумные убийства, для совершения которых требуется нажать кнопку «захват» и пультом прочертить взмах клинка, так и прыжки, и стрейф, и разные акробатические ухищрения. Нововведений в геймплее не так много, но некоторые моменты все же доработаны – например, наука правильно спрятать тело противника, а после исчезнуть самому. Оказывается, всего-то и нужно положить труп в высокую траву да отыскать темный уголок: слившись с тенью, ниндзя становится невидимым для врага. Но главное – чтобы Tenchu 4 не осталась невидимкой для геймеров.

ЧЕГО ЖДЕМ? Продолжения истории Рикимару и Аяме, более полусотни сайд-квестов, множества бесшумных убийств, десятка интересных основных миссий и, конечно, новых героев и злодеев.

ЧЕГО БОИМСЯ? Среднего уровня графики, неудобного, перегруженного управления, малой продолжительности сюжетного режима, отсутствия новых способностей ниндзя.

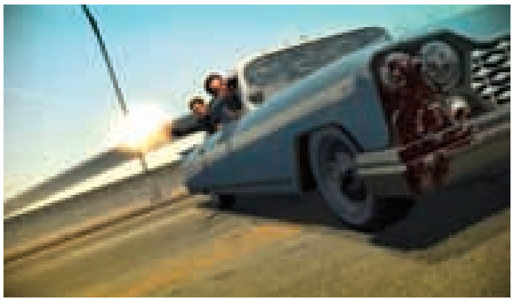
ЭТО ИНТЕРЕСНО



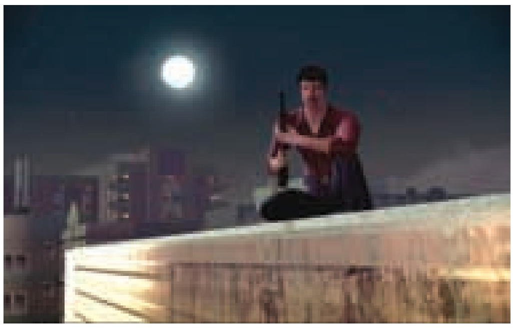
КУЛЬТ Марлон Брандо, сыгравший дона Корлеоне в первой части кинотрилогии Фрэнсиса Форда Копполы «Крестный отец», стал самым убедительным гангстером большого экрана. Таковы итоги опроса, проведенного в 2004 году среди трех тысяч английских киноманов каналом BBC. На почетном втором месте обосновался Вито Корлеоне в исполнении Роберта Де Ниро в фильме «Крестный отец 2», «бронза» же досталась Рэю Лиотте в роли Генри Хилла из «Своих Парней» Мартина Скорсезе.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox360, PC
Жанр:
action-adventure.freeplay
Зарубежный издатель:
Electronics Arts
Российский дистрибьютор:
Electronics Arts
Разработчик:
EA Redwood Shores
Количество игроков:
1
Дата выхода:
февраль 2009 года
Онлайн:
http://godfather2.ea.com
Страна происхождения:
США



Вверху: Герой-одиночка? Только не в Godfather 2. На помощь Доминику всегда готова примчаться банда отборных головорезов.



Вверху: Графика в Godfather 2 пока совсем не восхищает. Но в EA Redwood Shores обещают, что уже к февралю игра заметно похорошеет внешне.

Godfather 2

В ДВУХ СЛОВАХ В роли молодого громилы Доминика нам предложат взяться за штурвал громадной криминальной империи семьи Корлеоне. Отладить до совершенства преступный механизм нелегко, и умельцы в EA Redwood Shores это хорошо понимали, задумав для Godfather 2 специальный «стратегический» режим Don's View, представляющий собой трехмерную карту города, на которой в реальном времени отображается вся нужная хорошему мафиози информация: от уровня морали в стане врага до количества жертв в ваших рядах при столкновении с копами. Финансовое благополучие Семьи зависит не только от разборок с вражескими кланами, но и от успеха в любом из трех видов криминальной деятельности: продаже наркотиков, оружия или игорном бизнесе. Самых удачливых «бизнесменов» одарят щедрыми бонусами, к примеру, за продажу партии оружия можно выручить бронированный автомобиль или удвоенный боезопас патронов. Еще одна приятная новинка Godfather 2 – наличие сразу шести классов персонажей: боксер, подрывник, поджигатель, врач, медвежатник и инженер. Каждый головорез наделен не только навыками, но и «биографией», и даже чертами личности, например, склонностью к алкоголизму. И, конечно, мы вправе рассчитывать на поумневший AI и улучшенную графику.

ЧЕГО ЖДЕМ? Бандитской саги, где каждый сможет почувствовать себя настоящим мафиозным Доном. Увлекательной истории, встречи с героями из одноименного фильма и вечно прекрасной музыки Нино Рота.

ЧЕГО БОИМСЯ? Куцего многопользовательского режима. Повторения ошибок первой части. А еще – того, что великая Mafia так и останется лучшей игрой про гангстеров.

РЕПОРТАЖ

НА ГОРИЗОНТЕ

Киевские истории «НОВОГО ДИСКА»



ТЕКСТ

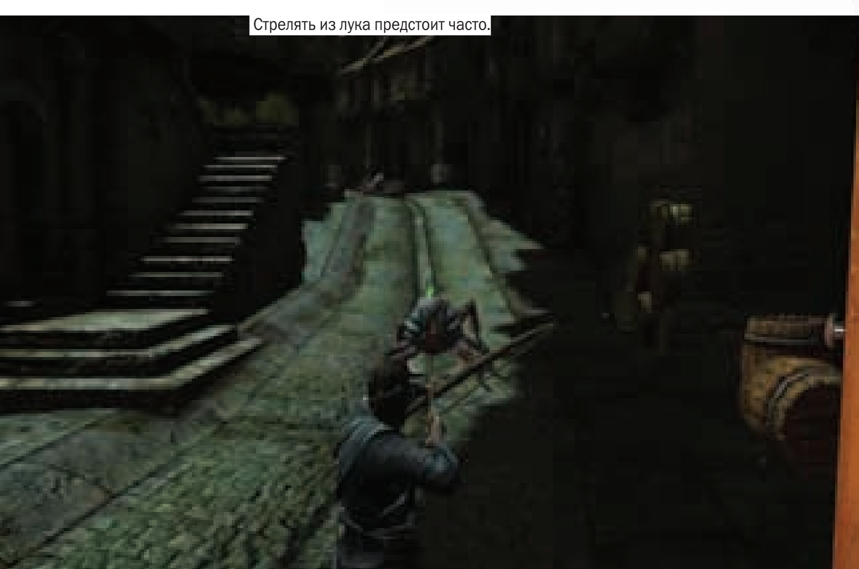
Степан Чечулин

Маршрут Москва-Киев давно уже стал привычным для пишущей братии. Да и сам Киев вызывает исключительно теплые и приятные чувства. Приезжать в столицу Украины хочется снова и снова, а вот покидать ее всегда грустно. Кроме того, что город очень красив, тут чистые улицы и вежливые водители. Не менее важно, что именно на Украине не только пытаются но, заметим, успешно делают игры мирового уровня. Достаточно вспомнить S.T.A.L.K.E.R, «В тылу врага», обе части «Ксенуса»... И за последние годы мы уже успели привыкнуть к тому, что если уж журналистов везут в Киев, то, значит, будут показывать как минимум одну хорошую игру.

На сей раз мы отправились в путешествие с замечательной компанией «Новый диск». Именно она сотрудничает с украинскими разработчиками из Rostok-Games, Ukrainian Development Company и DIOsoft. Первые делают «Бельтион», вторые отвечают за создание «Сердца вечности», в руках третьих долгострой – «Пираты XXI века».

Но обо всем по порядку: промозглым московским вечером мы погрузились в поезд, чтобы через каких-нибудь четырнадцать часов прибыть в Киев…

…И прибыли. Проходила демонстрация, что интересно, на знаменитом заводе, который, похоже, скоро станет эдакой украинской «силиконовой долиной». Прежде здесь обитали GSC Game World и работали над «Сталкером». Теперь вот их офис заняли разработчики из «Rostok-Games». Именно с их проекта мы и начнем наш рассказ.



Стрелять из лука предстоит часто.

Вот такой каменный человек в шапке Деда мороза встречает всех у входа.



Мрачноватый заводской пейзаж вдохновил разработчиков на создание одной из локаций для S.T.A.L.K.E.R.



БЕЛЬТИОН

На первый взгляд «Бельтион» производит довольно удручающее впечатление. В игре не самая современная графика, интерфейс напоминает текстовые квесты начала девяностых, а боевая система весьма проста.

По жанру это action/RPG, в которой собственно экшна очень много, а вот ролевая составляющая минимальна. Сначала нам показали уровень, где некий мужчина, облаченный в сплошную броню, бегал по прямым как шлагбаум уровням и рубил в капусту многочисленных монстров. Персонаж этот, как выяснилось, способен не только бойко размахивать мечом, но умеет использовать ружья или арбалеты, чтобы на расстоянии расправляться со злодеями. На словах выходит гладко, но проблема в том, что все действия в техническом плане, мягко говоря, не поражают воображение. Журналисты об этом откровенно сказали, но разработчики поспешили заверить присутствующих, что, в общем, и не планируют устраивать революции в жанре.

Боевая система в «Бельтионе» несложная, если не сказать примитивная. Кликая мышкой, мы заставляем главного героя махать мечом, плюс можем провести незамысловатую комбинацию из трех ударов. Но, по сути дела, процесс шинкования монстров превращается в неоригинальное «закликивание» врагов, что, согласитесь, скучно. Конечно, имеется возможность использовать несколько специальных умений, и даже шарахнуть по супостатам магией, но все равно есть подозрение, что надолго такого развлечения не хватит.



Свод Равновесия: Бельтион.

Потом, правда, разработчики продемонстрировали работу огнестрельного оружия, так что стало чуть веселее. Главный герой умеет пулять из ружей и не прочь всадить злодею между глаз арбалетную стрелу. Хоть какое-то разнообразие.

Опять же, враги неглупые. Они, например, в зависимости от того, чем вооружен игрок, выбирают тактику схватки: либо навязывают ближний бой, либо стараются отойти подальше и застрелить нашего храбреца. А вот с RPG-составляющей, увы, совсем плохо. Развитие героя сведено к минимуму, никаких очков опыта нет, а способностей – кот наплакал.



В основном расправляться предстоит с разнообразными монстрами. В том числе с гигантскими скорпионами.

При таком раскладе создатели особо акцентируют внимание на том, что в «Бельтионе» главное – сюжет и диалоги. Игра создается по мотивам романа Александра Зорича «Свод Равновесия», однако история в ней оригинальная. Диалоги написаны с юмором, встречаются необычные квесты.

Как ни крути, «Бельтион» очень спорная игра. С одной стороны, устаревшая графика, простая, как пять копеек, боевая система, убогая схема развития персонажа. С другой – разнообразие оружия и брони, интересный сюжет, оригинальные задания. «Бельтиона» ждет непростая судьба, так что пожелаем разработчикам удачи. А вам, если вы цените творчество Зорича и любите интересные фэнтези-истории, советуем с игрой познакомиться.



Разработчики обещают буквально сотни наименований брони и оружия.

СЕРДЦЕ ВЕЧНОСТИ

После короткого перерыва мы отправились смотреть еще одну RPG – «Сердце вечности». Тут сюжет, в отличие от «Бельтиона», абсолютно оригинальный, придуманный штатными сценаристами компании аж в 2004 году. Причем история эта эпическая.

В волшебном мире Саркас жил да был добрый бог. Все его любили и почитали, но вдруг грянула война, и божество гордо покинуло Саркас, удалившись в неизвестном направлении. После этого, понятное дело, все стало совсем плохо. Расы, некогда жившие в мире, тут же рассорились, начались междоусобные стычки, а мир заполнился жуткими монстрами, которые стали бросаться на все живое.

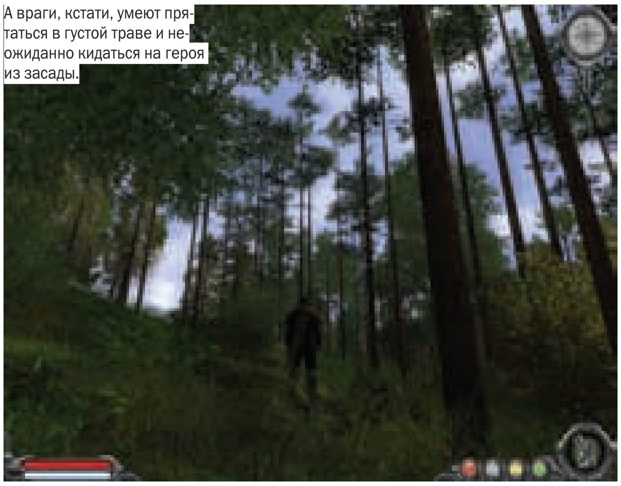
Задача главного героя: выяснить, что же все-таки случилось с пропавшим богом, ну и заодно вернуть в Саркас мир и покой. В лучших традициях RPG, нас с вами ждут сразу три сюжетные ветки, но финал, правда, все равно один.

Игровой мир, как мы убедились, внушительный. Его границы простираются далеко-далеко за линию горизонта, и мы вольны идти, куда душа пожелает. Внимательно исследовать мир просто необходимо, ибо можно найти не только множество полезных предметов, но и разжиться дополнительными квестами, за выполнение которых, по традиции, одаривают опытом и деньгами.

Врагов, как и полагается, в игре много, а вот варианты расправы с ними абсолютно разные. Кроме того что разработчики сделали три стандартных варианта развития героя – воин, маг и рейнджер, мы сможем легко вырастить комбинированные классы. Этой финтифлюшкой разработчики гордятся особо. Дело в том, что помимо стандартных очков опыта за каждого убитого монстра герой получает специальные очки умений, которые можно вложить во что угодно. Хотите – качайте школу магии, хотите – оттачивайте мастерство владения мечом или арбалетом. Но даже если вы профессиональный чародей, никто не запретит вам научиться ловко орудовать клинком – стоит лишь вложить немного очков в соответствующую ветку навыков.

В плане графики игра звезд с неба не хватает, но выглядит неплохо. Для каждой фракции, например, предусмотрен уникальный дизайн подземелий и построек. Так, шахты гномов выполнены в готическом стиле, эльфы, как и полагается, живут на природе, окруженные деревьями, ну а орки получились странно похожими на вьетнамцев – они тоже ходят в соломенных шляпах и обитают в хижинах.

«Сердце вечности», конечно, не станет хитом уровня Gothic, но у игры есть все шансы понравиться многим фантам жанра. Тут любопытный сюжет и занятная система развития героя, большой мир и приятная графика. Однако подождем релиза, а тогда уж вынесем окончательный вердикт.



А враги, кстати, умеют прятаться в густой траве и неожиданно кидаться на героя из засады.



Даже постановочные кадры уже не впечатляют.



По уровням расставлены многочисленные бочки, заполненные горючим, которые очень удобно взрывать. Отчего-то враги обожают за ними прятаться.

ПИРАТЫ XXI ВЕКА

Когда за окном начало смеркаться, мы поехали смотреть последнюю игру, предусмотренную программой. И это были – «Пираты XXI века». Проект этот настоящий долгострой с непростой судьбой. Впервые «Пиратов» показали еще в 2004 году на КРИ, и тогда они произвели прекрасное впечатление. Красивая вода, отличные спецэффекты. Все были уверены, что совсем скоро нас ждет крепкий экшн, способный конкурировать с той же Far Cry. Но время шло, игра не выходила, а разработка все больше и больше затягивалась. Сегодня вода и пейзажи «Пиратов XXI века» уже не вызывают такого восхищения, тем более конкурировать приходится с Crysis и Far Cry 2. Действие игры, напомним, разворачивается в джунглях где-то на побережье Тихого океана. Там предстоит навести порядок – вот главный герой и сделает это с помощью огнестрельного оружия и верных напарников.

Увы-увы, но от прежней концепции в игре почти ничего не осталось. Если помните, раньше разработчики обещали свободный геймплей, множество квестов, возможность поездить на машинах.

Так вот теперь единственное, чем нам предстоит заниматься, – это мчаться рысью из пункта А в пункт Б, попутно избавляясь от многочисленных недругов. Уровни линейные, а все попытки обойти врагов с тыла пресекает либо невидимая стена, либо бронированные кусты.

Ну шут бы с ней со свободой, ведь можно по старинке сделать развеселый экшн – вспомните ту же Painkiller. Но в нашем случае проблема в том, что процесс избавления от многочисленных врагов, мягко говоря, не впечатляет. Графика в игре уже сейчас выглядит изрядно устаревшей, так что страшно подумать, какое впечатление она будет производить ближе к релизу. Тут же убогие спецэффекты, косые модели персонажей, и слабая анимация. Воевать, скажем откровенно, не особо весело. Враги, во всяком случае, в той версии, что нам показывали, глупые и гибнут охотно, физика пока недоработана, да и наш герой умеет лишь стрелять. Иногда нам позволяется задействовать режим «ярости», после чего время как бы замедляет ход и мы безнаказанно палим по злодеям.

Кроме того, у нашего подопечного есть весьма колоритные напарники – украинец Василь, рыжий гренадер Расти и самый настоящий негр по имени Моисей, рожденный в христианско-мусульманской семье. Правда, в бою сподвижники ведут себя странно: бегают не пойми как, стреляют в молоко. Зато хоть не умирают.

На сегодняшний день «Пираты XXI века» выглядят довольно посредственно – никаких новых идей, ни единой свежей мысли.

Все это мы видели в сотне других экшнов, а для «горячего» шоу в стиле Serious Sam и Painkiller игре заметно недостает драйва, да и графика в ней отдает достижениями вчерашнего, если не позавчерашнего дня.



Недруги любят поливать огнем главного героя, однако попадают не часто.

ДОМОЙ!

Краткое путешествие подошло к концу, и мы вернулись в Москву. В целом поездка оставила у нас неоднозначное впечатление. Жаль, что на сей раз не удалось увидеть что-то действительно выдающееся, сопоставимое с той же «Ксенус». Как ни печально, у всех проектов до боли знакомый геймплей и отнюдь не революционная графика. Но если «Бельтион» наверняка «возьмет» свою аудиторию сюжетом, а «Сердце вечности» интересной системой развития персонажа, то на что рассчитывают разработчики «Пиратов XXI века», пока не очень ясно. Впрочем, есть еще надежда, что к релизу игра станет лучше и интереснее. Будем ждать. **СИ**

Аналитика

Игровая индустрия глазами наших экспертов





Константин Говорун

В 2008 году некто A-Killer (под этим псевдонимом скрывался студент 4-го курса МГУ по фамилии М.) постоянно общался с своим знакомым Н., работающим в одном из подразделений компании «Акелла». М. был в курсе текущих тенденций игрового рынка и тратил на компьютерные игры большую часть свободного времени, посещая выставки и участвуя в дискуссиях на профессиональных форумах. Зная о месте работы Н., в начале 2008 года он попросил у знакомого принести «для личного пользования» копию игры Assassin's Creed. Н. не смог отказать «другу», тем более что тот уверил его: дальше него эта версия не пойдет, и опробовав ее, он сотрет игру с компьютера и уничтожит диск.

В первых числах марта 2008 года М. наблюдал накал обсуждения по Assassin's Creed на крупном российском торрент-трекере, завсегдатаем которого являлся. Как установило следствие, «желая повысить собственную значимость в глазах пользователей сети Интернет», он пообещал выложить полную версию игры для всеобщего ознакомления, что и сделал 2 марта (за месяц до релиза!), применив «некоторые средства маскировки виртуальной личности».

A-Killer получил два года условно, что можно счесть довольно-таки мягким приговором человеку, подставившему друга и нанесшему серьезный удар имиджу российской индустрии за рубежом. Последствия могли быть весьма печальными, и нам очень повезло, что новая часть Prince of Persia все же будет локализована в России.



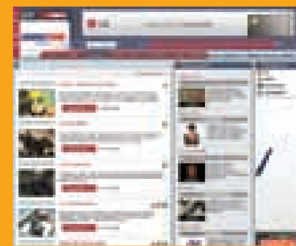
Авторские колонки

Спецматериалы и интервью

Смотрите также



Аналитика на DVD
Репортажи с выставок и интервью с лидерами индустрии



Аналитика онлайн
Подробные статьи на злободневные темы на Gameland.ru



Аналитика на TV
Смотрите передачи «В фокусе» и «Темы недели» на Gameland.TV



Хит-парады

Хит-парад Великобритании

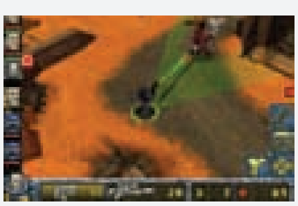
1	Pro Evolution Soccer 2009	Konami
2	FIFA 09	Electronic Arts
3	Saints Row 2	THQ
4	Brothers in Arms: Hell's Highway	Ubisoft
5	Wii Fit	Nintendo
6	Mario Kart Wii	Nintendo
7	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts
8	Wii Play	Nintendo
9	Tiger Woods PGA Tour 09	Electronic Arts
10	Guitar Hero III: Legends of Rock	Activision Blizzard

Хит-парад Японии

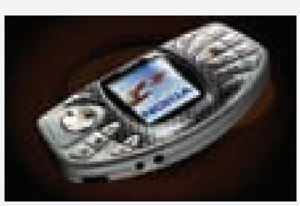
1	Wii Music	Nintendo	Wii
2	Yuusha no Kuse ni Namaikida Or 2	Sony	PSP
3	Pokemon Platinum	Nintendo	DS
4	Culdcept DS	Sega	DS
5	Kidou Senshi Gundam 00: Gundam Meisters	Namco Bandai	PS2
6	Rhythm Tengoku Gold	Nintendo	DS
7	Macross Ace Frontier	Namco Bandai	PSP
8	Dynasty Warriors 6 Special	Koei	PS2
9	Wii Fit	Nintendo	Wii
10	Super Robot Wars Taisen Z	Banpresto	PS2

События прошлых лет

Год назад
Стараниями THQ сериал Warhammer 40,000 переберется на портативные консоли. Первая ласточка получила название Squad Command.

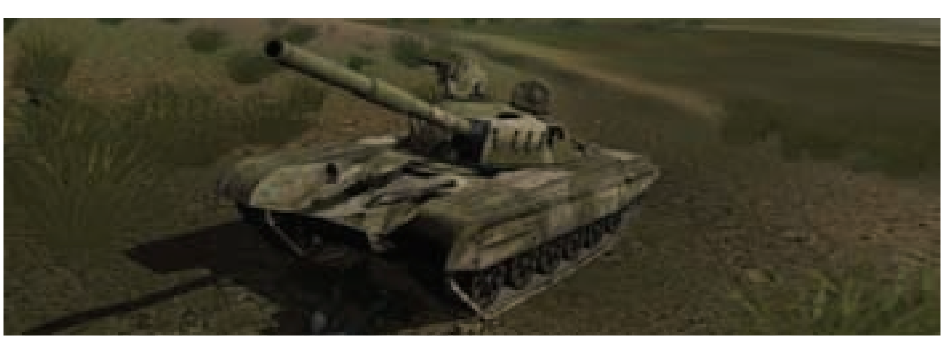


Пять лет назад
Nokia сообщила, что через две недели после запуска N-Gage разошелся тиражом 400 тыс. Однако, по мнению экспертов, эти цифры сильно завышены.



Восемь лет назад
PlayStation 2 стартовала в Америке! Многие геймеры, чтобы первыми купить вожделенную консоль, провели ночь у входов в магазины, кутаясь в спальные мешки.





Новые темы



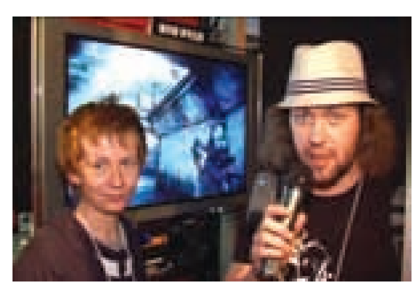
«Банзай!»: Лучшее аниме и самые интересные новости
Обзор аниме-сериалов: «Не сдавайся!» и «Черный дворецкий», а также свежие новости и обзор фильма «Нана».

смотрите на Gameland.TV с 20 ноября



На DVD: Репортаж с Tokyo Game Show 2008
Наш огромный, всеобъемлющий видеорепортаж с выставки. И хотя вы не узнаете, кого пожрал японский телефон, но увидите много чего другого интересного.

смотрите на DVD



На DVD: Игры Tokyo Game Show 2008
Если вы мечтали попасть на TGS 08, но не смогли – не беда! В этом сюжете мы познакомим вас с самыми интересными играми выставки.

смотрите на DVD

Dissidia: Final Fantasy (PSP)



Dissidia: Final Fantasy (PSP)



TGS 2008:

Долой ветер перемен!



ТЕКСТ
Константин Говорун

Kingdom Hearts 358/2 Days (DS)



Naruto: Ultimate Ninja Storm (PS3)



Как многие из вас знают, американская выставка E3 2008 произвела на меня гнетущее впечатление засильем ненастоящих игр, подражающих Nintendogs, Guitar Hero и Wii Sports. Последовавшая за ней Games Convention 2008 ничуть не успокоила и в очередной раз напомнила: Европа – не то место, где принимаются судьбоносные решения. К счастью, Япония, откуда и пошла мода на не-игры для негеймеров, внесла ясность в вопрос о том, в каком направлении движется индустрия. Выставка Tokyo Game Show 2008 показала, кто главный в мире электронных развлечений, – пока еще мы с вами.

Смена власти

Хорошим информационным фоном для TGS 2008 стали новости об успехах приставки Xbox 360, несколько недель подряд опережавшей PlayStation 3 по текущим продажам в Японии. Сюхей Йосида, глава Sony Worldwide Studios, не считает, что произошло что-то из ряда вон выходящее. По его словам, «в эти дни на Xbox 360 вышла новая RPG от Namco Bandai, вот вам и результат». Действительно, еще во времена войны Dreamcast и PlayStation 2 приставка от Sega неоднократно вырывалась вперед за счет релизов крупных проектов, вроде Shenmue. Однако Sony имела в запасе столько хитов, что без особого труда возвращала первое место за считанные недели или даже дни. Сейчас это с каждым разом становится все труднее. Впрочем, главное, что столь важной «RPG от Namco Bandai» является… очередная часть сериала Tales of – традиционная японская консольная игра для настоящих геймеров, в которой вы не найдете даже малейших попыток апеллировать к казуальной аудитории, без онлайна, социализации, микротранзакций и прочих модных

Naruto: Ultimate Ninja Storm (PS3)

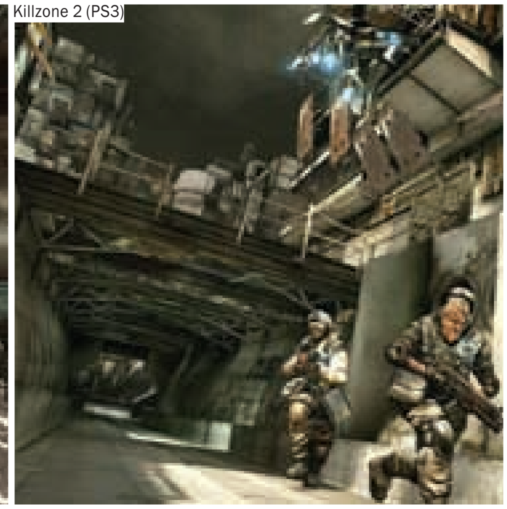


NInja Blade (Xbox 360)





Far Cry 2 (PC, PS3, Xbox 360)



Killzone 2 (PS3)



Prince of Persia (PC, PS3, Xbox 360)



The Last Remnant (Xbox 360, PC, PS3)

штучек. Далеко не самый главный хит всех времен и народов, но зато именно то, ради чего люди покупают консоли. Семь баллов из десяти. Рабочая лошадка индустрии видеоигр. То, что обязано лежать на полках магазинов, когда вы приходите туда за покупками.

Нельзя сказать, чтобы на TGS 2008 одна из современных консолей, будь то PlayStation 3, Xbox 360, Wii, DS, PSP, выглядела лучше других. Выставка оказалась как нельзя более сбалансированной. Издатели стремились представить геймерам нормальные проекты всеми любимых жанров в классическом их варианте, хоть и с учетом возможностей платформ нового поколения. Всем внезапно захотелось иметь в активе как можно больше рабочих лошадок для самых разных приставок.

Консервативная партия

В офисе Microsoft of Japan мы обратили внимание на красивую инсталляцию с ростовыми фигурами персонажей Lost Odyssey, Blue Dragon, Tales of Vesperia и Eternal Sonata – первое, что встречает гостя. Складывается впечатление, будто с релизом каждой новой RPG местные менеджеры пополняют этот «зал славы» свежими трофеями. Ни одному другому жанру подобное внимание не уделяется. Японская Microsoft считает, что две главные игры для Xbox 360 на ближайшие месяцы – удачно дополняющие друг друга Star Ocean: The Last Hope и The Last Remnant. Первая – типичная RPG старой школы; представительница сериала, который никак не менялся со времен первой PlayStation. Вторая – RPG новой волны, осторожный эксперимент над жанром в духе Final Fantasy XII, но без онлайна или, скажем, нелинейного сюжета. Особого отношения удостоился экшн Ninja Blade от From Software, похожий на Ninja Gaiden, Devil May Cry и Prince of Persia одновременно. Чувствуется, что за анонсом версии Tekken 6 для Xbox 360 стоит Microsoft (если вы не в курсе, Tekken 5 была самой продаваемой игрой в России за всю эпоху PlayStation 2). Неплохим дополнением к этому комплекту стал платформер Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts – хоть и английский по происхождению, вполне мультикультурный по духу. В Microsoft давно уже не тешатся иллюзиями по поводу продаж традиционных западных игр в

Tokyo Game Show 2008

Выставка Tokyo Game Show проводится с 1996 года (сначала – два раза в год, с 2002 – один раз в год, осенью). На ней показывают товар лицом все крупнейшие японские издатели видеоигр, к которым в последнее время присоединились Microsoft и Electronic Arts. Выставка считается одним из двух главных событий в игровой индустрии (наряду с американской Electronic Entertainment Expo, или E3). Именно на ней анонсируются главные хиты, а самые свежие демоверсии ожидаемых игр впервые показываются прессе и широкой публике. Наш журнал уже много лет отправляет на TGS 2008 делегацию специальных корреспондентов, которые затем рассказывают читателям о самом главном на основе личных впечатлений.



Resident Evil 5 (PS3, Xbox 360)



Resistance 2 (PS3)



Silent HIll: Homecoming (PC, PS3, Xbox 360)



Sky Crawlers: Innocent Aces (Wii)



Suikoden Tierkreis (DS)

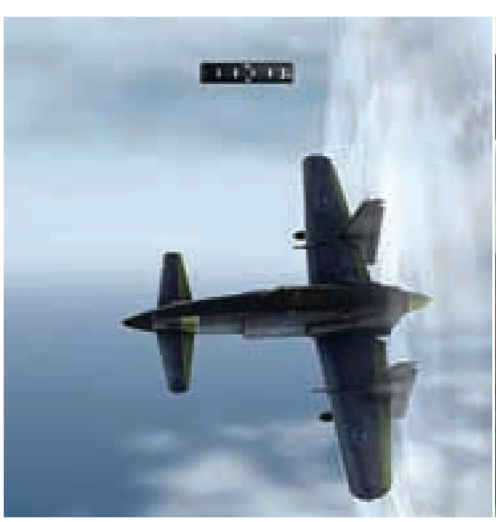
Японии – Gears of War 2 для местного рынка даже не анонсирована. Меж тем на TGS 2008 мы обнаружили японцев, увлеченно играющих в Far Cry 2 на Xbox 360, так что немногочисленные фанаты шутеров тоже вряд ли будут обделены. Но все же самое большое внимание, очевидно, уделяется ролевым играм, экшнам и файтингам. Для Xbox 360 становятся «родными» все те жанры, ради которых последние лет двадцать было принято покупать приставки – одним словом, она защищает традиционные ценности видеоигр. И никаких тошнотворных You're in the Movies на стенде!

Радикальная партия

Sony немного иначе расставила приоритеты, что неудивительно; недальновидная политика предыдущего руководства привела к тому, что на консоли до сих пор наблюдается дефицит RPG. А они, как известно, готовятся годами – тут кавалерийским наскоком и решительным увеличением бюджетов ничего не добьешься. Приходится привлекать внимание к приставке тем, что есть. Основной RPG-козырь PlayStation 3, White Knight Story, вполне способен добиться успеха в Японии за счет мультиплеера а-ля Monster Hunter, а может и нет – все мы помним печальную судьбу сиквелов Phantasy Star Online. К счастью, в период увлечения онлайном и социализацией для White Knight Chronicles не забыли заказать сингл, так что одну полноценную action/RPG (эдакий ответ на вышедшую еще в сентябре Infinite Undiscovery) можно записать в актив PlayStation 3. То же касается и LittleBigPlanet; нам и Sony очень повезло, что игра и вправду оказалась классным платформером, а не одним лишь конструктором уровней, по которым можно побегать с друзьями и на ходу всласть поржать над смешными костюмами. С другой стороны, риторика Sony настораживает: а ну как компания забудет сделать для своей замечательной новинки достаточно много готовых уровней, понадеявшись на пользовательский контент? Впрочем, и без этого на PlayStation 3 в ближайшие год-два будет во что играть. Великолепная парочка Killzone 2 и Resistance 2 – как раз то, что нужно поклонникам хороших консольных шутеров. Очень достойно выглядела и PSP: файтинг Final Fantasy Dissidia, платформер LocoRoco 2, музыкальная стратегия Patapon 2, даже портативные варианты Resistance и Kingdom Hearts! Не стоит забывать и о том, что Final Fantasy XIII выйдет в Японии только на PlayStation 3, – а это тоже свидетельствует в пользу Sony. И ведь есть еще Versus с Agito. Наконец, последнее замечание: к счастью, «недальновидная политика Sony», помимо всего прочего, поощряла разработку по-настоящему оригинальных игр, вроде Patapon, LocoRoco и LittleBigPlanet, коммерческий успех которых совершенно неочевиден. Именно они сейчас выведены на первый план, что делает Sony эдаким главным хулиганом игровой индустрии – примерно как Nintendo времен GameCube. Кто мог вообразить подобное еще пару лет назад?

Либерал-демократическая партия

В материале с E3 2008 я говорил, что Sega была чуть ли не единственной компанией с нормальной линейкой традиционных игр. Выставка TGS 2008 преподнесла новые сюрпризы. Небольшая предыстория: в первой половине 90-х сериал тактических ролевых игр Shining Force по праву





Street Fighter IV (PS3, Xbox 360)

Tales of Something



Tatsunoko vs. Capcom (Wii)



Tatsunoko vs. Capcom (Wii)



Tenchu 4 (Wii)



Way of the Samurai 3 (PS3)

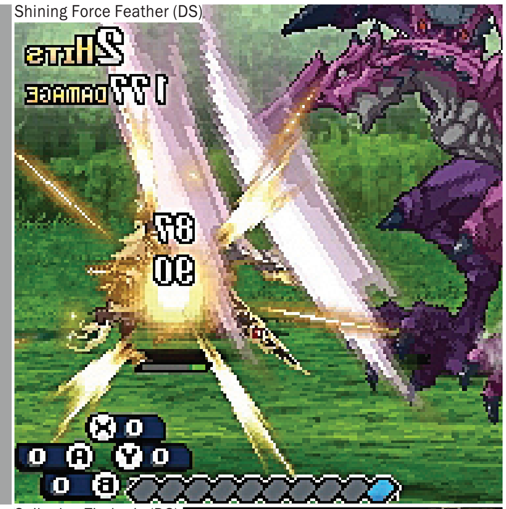


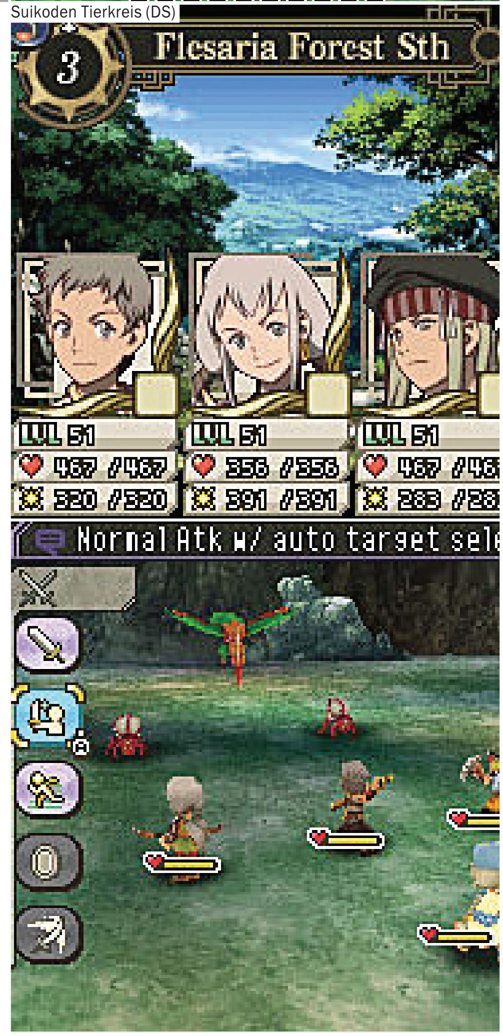
считался одним из лучших – уж точно не уступая Fire Emblem и Final Fantasy Tactics. Однако последние лет десять Sega исправно выпускала лишь сюжетные ответвления от сериала в жанре «позорный Diablo-клон с анимешными персонажами». Эти игры получали свои заслуженные четыре-шесть баллов из десяти, с треском проваливались по продажам, однако Sega неустанно клепала продолжения. Shining Force Feather, представленная на TGS 2008, – первая за многие годы нормальная тактическая RPG в мире Shining (если не считать Shining Road to the Force для японских мобильных телефонов). Другой сюрприз – классическая консольная ролевая игра Seventh Dragon, разработкой которой руководит Риэко Кодама (ранее она работала над Skies of Arcadia и Phantasy Star). Стало известно и чем занимается Юдзи Нака в своей студии Prope – на TGS 2008 была показана его новая необычная игра Let's Tap для Wii (известная тем, что в ней вообще не нужно прикасаться к контроллеру). Отличный, к слову, пример не-игр, которые не сводятся к «нацепи на собачку розовую кофточку и научи ее – то ли собачку, то ли кофточку – танцевать». Именно Sega взяла под свое крыло и студию PlatinumGames (бывшие сотрудники Clover Studio, подарившей нам Viewtiful Joe и Okami). Ее стильные боевики Madworld и Bayonetta на TGS 2008 привезены не были, но заинтересованная пресса посмотрела их аккурат перед выставкой в офисе студии в Осаке. Немало разговоров ходит о гипотетических продолжениях Shenmue, но, если вы не в курсе, у Sega уже есть игра такого же масштаба, и она называется Yakuza 3. Пожалуй, единственным слабым местом Sega остается сериал Sonic the Hedgehog. Далеко не факт, что Sonic Unleashed сможет остановить поток неудачных игр о синем еже и вернуть ему былую славу. Шансы на это есть – и на том спасибо. Разумеется, на TGS 2008 компания не привезла ни одну из своих игр для PC, а среди них, напомню, Empire: Total War. Зато Sega издает в Японии множество западных разработок – взять те же гонки Race Driver: Grid, которые, естественно, на стенде представлены были. Нынешнее руководство Sega действует очень прагматично, поддерживая все существующие платформы и чутко реагируя на запросы геймеров. Избавившись, наконец, от фантомных болей экс-платформодержателя, Sega занялась делом – и мы ей за это очень благодарны.

Другие общественные движения

Разумеется, подробно разбирать линейки отдельных издательств – дело не из благодарных. Главное, что любому человеку, называющему себя поклонником игр, на TGS 2008 было на что посмотреть. Особенно богата выставка оказалась продолжениями культовых хитов прошлых лет. Например, Square Enix и Konami показали давно ожидаемые новые части Valkyrie Profile и Suikoden для DS. Впрочем, о настоящем буме ролевых игр вы подробнее можете прочитать в нашем спецматериале в этом же номере «СИ». Второй по популярности жанр на TGS – приключенческие боевики, вроде Silent Hill: Homecoming и Resident Evil 5. Помните, кстати, сериал Way of the Samurai? Он никогда не считался особенно популярным, но среди наших читателей нашлось немало желающих проследить за жизнью самурая, обитающего в скромных трехмерных декорациях. У небольшого стенда Acquire желающие могли изучить практически финальную версию третьей части (жаль, что лишь на японском). После релиза в Стране восходящего солнца мы обязательно добудем ее и подготовим для вас подробный материал. Не любите самураев и предпочитаете ниндзя? Помимо уже упоминавшейся Ninja Blade, на растерзание посетителям был отдан Tenchu 4 – наверное, лучший шпионский боевик за неимением свежих частей Metal Gear Solid и Splinter Cell. Причем – скажем уж честно! – в RPG на выставках играть довольно глупо. Нужно, чтобы посмотреть на механику сражений, дизайн персонажей и все такое, но неинтересно. А вот хорошими боевиками можно насладиться даже за отводимые на тест пятнадцать минут или полчаса. Например, демонстрационный уровень в Prince of Persia мы с удовольствием прошли дважды, хотя, казалось бы, еще пара недель – и к нам из офиса Ubisoft приедет диск


The Last Remnant (PS3, Xbox 360, PC)


Shining Force Feather (DS)



Suikoden Tierkreis (DS)

с полной версией… Помимо всего прочего, TGS этого года стала настоящим раздольем для поклонников альтернативных файтингов (то бишь, не одного из «большой тройки» Tekken, Soul Calibur, Virtua Fighter). Хотя дух Tekken 6 незримо присутствовал на стенде Namco Bandai, балом правили Street Fighter IV, King of Fighters XII, Tatsunoko vs. Capcom и Naruto: Ultimate Ninja Storm. Последняя игра – продолжение культовой Naruto: Narutimate Hero, о которой мы не раз писали в журнале (несмотря на то, что игра так и не вышла за пределами Японии). Снимая видеоматериалы с выставки, мы хотели устроить показательные бои по всем видам файтингов, но в итоге смогли изобразить что-то только в Street Fighter IV. И это было – как вы сами увидите – очень весело.

Гимн контрреволюции

На DVD к этому номеру «Страны Игр» вы найдете фильм о выставке, который (впервые в истории журнала) целиком построен на наших живых диалогах, а не закадровом тексте диктора. Его основа – зарисовки обсуждений игр до и после выставки, тур по всем трем павильонам комплекса, отдельные сюжеты о тестировании игр и интервью с разработчиками. В процессе съемок мы лишний раз убедились, как замечательно дышится на TGS 2008, как много интересного открывают стенды лучших издателей и разработчиков игр. То за углом обнаружатся барабаны Taiko no Tatsujin, то мы собьемся со счета в попытке припомнить все игры сериала Tales of на выставке (Tales of Hearts, Tales of the World: Radiant Mythology 2 и специальная англоязычная версия Tales of Symphonia: Dawn of the New World только для зарубежной прессы). Знание катаканы позволило с третьей попытки правильно прочитать название игры Sky Crawlers: Innocent Aces – авиабоевика в духе Ace Combat, но о поршневых самолетах и для Wii. Зато пройти его демоверсию нам удалось с первой – и почти без подсказок японки-стендистки. Многие сценки, увы, остались за кадром; камера так и не сумела запечатлеть мою вытянувшуюся физиономию на презентации онлайнового режима White Knights Chronicles, восторг по поводу Shining Force Feather и недоумение после тест-драйва уникального симулятора космических крейсеров Infinite Space. В разгар пресс-конференции Marvelous на TGS 2008 на сцену вышел лично Гоити Суда (он же Суда 51), анонсировал No More Heroes 2 – сиквел игры, которая глумится над клонами и сиквелами. Зал зааплодировал стоя, и я вместе со всеми. Оператор в это время с помощью нашего японского корреспондента заставлял девочек-косплееров говорить в камеру: «Я люблю страну игр!». С «люблю» получалось не очень.

Если выставка E3 (особенно в ее нынешнем, усеченном виде) показывает нам настоящее игровой индустрии, то TGS – окно в будущее. И оно – это будущее – нам пока очень нравится. В нем геймеров, как и прежде, ждут новые Final Fantasy и Tekken. Там царит Nintendo – но ненавязчиво, как будто самоустранившись от конкуренции (компания традиционно игнорирует TGS, но сейчас вообще непонятно, чем занимается, – такое ощущение, что Сатору Ивата отправил весь штат сотрудников в отпуск на Гавайи года эдак на два, а поддержку DS и Wii поручил сторонним разработчикам). В будущем есть место и консольным FPS (наследникам Halo и Timesplitters), и консольным же RPG. Нас ждут и инновационные игры – вроде Let's Tap и LittleBigPlanet, – и старомодные настолько, что скулы сводит, вроде Suikoden Tierkreis. Издательство Koei продолжит штамповать клоны Dynasty Warriors на любой вкус, меняя сеттинги и платформы, добавляя или изничтожая сетевой режим. Нынешние сотрудники новой SNK Playmore, пожинающие плоды трудов своих великих предшественников, время от времени будут выстреливать новыми двухмерными хитами, продолжающими дело King of Fighters и Metal Slug. Хидеки Камия и Хироюки Кобаями продолжат спор о том, кто лучше умеет делать Devil May Cry. Появятся и новые звезды – еще несколько лет назад никто и не подозревал о существовании Джейд Реймонд. Рано или поздно Мишель Ансель удивит нас второй частью Beyond Good & Evil, и мы наградим его медалью «За заслуги перед геймерами» всех трех степеней сразу.


Prince of Persia (PC, PS3, Xbox 360)

Killzone 2 (PS3)



Far Cry 2 (PC, PS3, Xbox 360)



Suikoden Tierkreis (DS)



КАЗАЛОСЬ, ЧТО ИГРЫ БОЛЬШЕ НИКОГДА НЕ БУДУТ ТАКИМИ, КАК ПРЕЖДЕ, И НАСТАЛО ТЕМНОЕ ВРЕМЯ BOOGIE, YOU'RE IN THE MOVIES И DISNEY SING IT: HIGH SCHOOL MUSICAL 3.

Этим летом я написал у себя в блоге: «MGS4 – это такая эпитафия на могиле игровой индустрии поколений NES – PS2. Собрались все, имеющие отношение к, сказали нужные слова, выкушали водочки и по домам. А имеющие отношение – это, простите, не издатели и разработчики, а люди. И по ту, и по эту сторону экрана. Снейк, вон, бегает седой и старый, а геймеры 80-х успели обзавестись детьми, если не внуками. Кто-то все еще играет, а иные даже на похороны прийти не смогли». Продолжая аналогию, могу сказать: Metal Gear Online вместе со всеми своими Meme Expansion Pack – асфальтовый каток, который был призван снести надгробие на могиле, и утрамбовать так, чтобы археологам грядущих поколений геймеров пришлось несладко.

Казалось, что игры больше никогда не будут такими, как прежде, и настало темное время Boogie, You're in the Movies и Disney Sing It: High School Musical 3. На мой аккаунт в сервисе vkontakte.ru даже пришел вопрос от читателя: «Ты веришь в Metal Gear Solid 5?» Так вот, теперь я могу ответить определенно: «Да, верю». **СИ**

Мой список кандидатов

Необходимое уточнение: вместо классической таблицы «лучшие проекты выставки» я предлагаю собственный хит-парад протестированных мною на выставке игр, которые, наверное, потом даже куплю. Замечу, что в него не вошли Monster Hunter 3, White Knight Chronicles и LittleBigPlanet, поскольку у меня лично нет никакого желания поощрять все те негативные тенденции (casual/social/online), о которых говорилось в материале с E3 2008. При этом я с удовольствием сыграю в мультиплеер Resistance 2 – но только после того, как пройду до конца сингл.

Killzone 2 (PS3)
Resistance 2 (PS3)
Star Ocean: The Last Hope (Xbox 360)
The Last Remnant (Xbox 360)
Ninja Blade (Xbox 360)
Arc Rise Fantasia (Wii)
Tatsunoko vs. Capcom: Cross Generation of Heroes (Wii)
Prince of Persia (PlayStation 3, Xbox 360)
Resident Evil 5 (PlayStation 3, Xbox 360)
Street Fighter IV (PS3, Xbox 360)
Shining Force Feather (DS)
Seventh Dragon (DS)
Dissidia: Final Fantasy (PSP)

Seventh Dragon (DS)



Way of the Samurai 3 (PS3)



Arc Rise Fantasia (Wii)

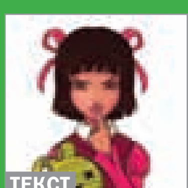




К Фрейе из FF IX моментально выстроилась очередь из фотографов.

Герои Kingdom Hearts в моде: на каждой TGS можно отыскать Акселя или Сору (либо, как здесь, Роксаса).

TGS:



ТЕКСТ
Наталья Одинцова

На TGS, как и в предыдущие годы, пожаловали косплееры: не профессиональные модели (их мы каждый день видели у стендов), а обычные японские школьники и школьницы. Принято считать, что в Стране восходящего солнца искусство воссоздавать костюм любимого персонажа, а затем перевоплощаться в его образ доведено до совершенства. Подходим к девушке, отыгрывающей (очень удачно, надо сказать) андроида Айгис из Persona 3, представляемся. «Вы из России? – переспрашивает она. – Я видела фотографии, у вас такие потрясающие косплееры!» Вот так-то. **СИ**



Парней среди косплееров становится все больше (как, впрочем, и в России).

Удивительно, но Persona 4 в этом году косплеили гораздо чаще, чем Persona 3 – в предыдущем.



На российских фестивалях, что приятно, можно увидеть не менее (а то и более) достойные костюмы.

Многие косплееры приходят на TGS только ради общения с друзьями и совместных фотографий.

КОСПЛЕЙ



Валентайн из Guilty Gear Overture 2. Как вы наверняка уже заметили, японцы очень любят цветные линзы.

В Японии есть специализированные магазины вроде Cospa, но самосшитых костюмов на TGS – большинство.



ТЕКСТ
Юрий Пашолок



Конец девяностых ознаменовался настоящим бумом танковых симуляторов. Всего за три года игр вышло больше, чем за предыдущее десятилетие. Складывалось впечатление, что еще чуть-чуть, и танкосимы превратятся в по-настоящему массовый продукт.

Эпоха расцвета длилась недолго. Симуляторы в целом и танкосимы в частности оказались к началу нового тысячелетия в полном упадке. Кризис перепроизводства уронил продажи каждой игры в отдельности, а требования геймеров к их качеству росли быстрее, чем возможности разработчиков. Если раньше графика в танковом симуляторе была понятием условным, то после стремительного шествия видеокарт нового поколения уже хотелось больше красот; то же самое касалось и реализма. Все это вряд ли могло радовать издателей, и в один прекрасный момент грянул гром.

Черная метка

Первым под раздачу попал сериал Armored Fist. Третья часть появилась в сентябре 1999 года и вызвала немало споров. Дело в том, что разработчики для расширения потенциальной аудитории снизили уровень сложности и реалистичность. Идея была, мягко говоря, не слишком удачной: новых игроков Novalogic к своему детищу не привлекла, а старая гвардия занервничала. После подобных экспериментов по выведению полуаркадных гибридов об Armored Fist 4 уже не было и речи, и третья часть игры стала последним танковым симулятором от Novalogic.

Потеряв Armored Fist, оставалось надеяться лишь на студию Microprose. На выставке E3 1999 компания Hasbro Interactive Ltd. анонсировала M1 Tank Platoon III, которая в сетевом режиме должна была взаимодействовать с вертолетным симулятором Gunship III. В ноябре того же года обе игры сменили названия на Tank Platoon! и Gunship! соответственно. По решению высокого начальства в Hasbro, Gunship! должна была выйти первым, а танковый симулятор планировалось попридержать, чтобы улучшить продажи. В итоге день 28

Те, кто в танке

Часть 2



марта 2000 года, когда состоялся релиз Gunship!, стал для Tank Platoon! черным. Продажи вертолетного симулятора не задались, и это подписало танкосиму от Microprose смертный приговор. В мае было объявлено, что проект Tank Platoon! отменен в связи с плохими продажами первой половинки, то есть Gunship!. Занавес…

Именно с этого момента можно говорить о том, что боссы игровой индустрии выдали жанру черную метку. С тех пор подавляющее большинство персонажей, именующих себя топ-менеджерами издательств, стали считать своим долгом хотя бы раз за свою карьеру пнуть полумертвое тело и с умным видом заявить, что танкосимы плохо продаются. Более ни одна команда уровня Microprose (которую не менее башковитые менеджеры прихлопнули в 2001 году после поглощения Hasbro французским игро-


Armored Fist 3

вым гигантом Infogrames) не решилась на разработку игр злосчастного жанра. Произошедшее не означало, что танкосимы умерли окончательно, но с тех пор они остались уделом маленьких фирм и перешли в категорию малобюджетных проектов с весьма высокими рисками для издателя.

Меньше всех от наступившего весной 2000 года кризиса пострадала Panzer Front. В 2002 году на свет появилась Panzer Front Bis, версия, созданная исключительно для японского рынка. От базовой игры Panzer Front Bis отличалась тем, что в нее была добавлена еще одна воюющая сторона – Япония. Два года спустя вышло полноценное продолжение, получившее имя Panzer Front Ausf. B. Первоначально игра делалась в расчете только на японский рынок, но в марте 2005 она все же появилась и за рубежом. Создавшая ее Enterbrain, костяк которой составляют бывшие сотрудники ASCII Entertainment, не стали распыляться на все фронта и сконцентрировались на боях в Северной Африке. По сравнению с первой частью число играбельных танков не зашкаливало, но это с лихвой восполнялось разнообразием образцов техники. Впервые игроки могли сесть за рычаги ранних английских крейсерских танков, а главное, на виртуальные поля сражений пробились итальянцы. От подобного блюда не отказались бы многие почитатели танковых симуляторов, но доступна игра лишь на платформе PlayStation 2.

Panzer Elite, второй игре, пережившей кризис, повезло куда меньше. Симулятор был тепло встречен игроками, часть из которых принялась создавать собственные дополнения. Лучшие из модов, совместно со всеми выходившими обновлениями, вошли в состав переработанной версии, получившей название Panzer Elite Special Edition, которая вышла в декабре 2001 года под лейблом JoWooD. На этом существование Panzer Elite как танкового симулятора закончилось. Все, что выходило позднее под похожим названием, к танковым симуляторам имеет такое же отношение, как Sopwith к авиасимуляторам. Серию Panzer Elite Action делает уже не Wings Simulations, а словенская ZootFly, и под относительно красивой оберткой скрывается несерьезный боевик о танчиках.


По Gunship! вполне можно судить о том, как должна была выглядеть Tank Platoon!


Panzer Front Ausf.B

Зверь выходит на тропу

Несмотря на все катаклизмы, едва не поставившие на жанре крест, 2000 год запомнился и одной знаменательной датой. 25 августа издательство Shrapnel Games запустило танковый симулятор Steel Beasts от калифорнийской команды eSim Games. Как и большинство подобных игр, Steal Beast предлагал геймеру сесть за рычаги набившего оскомину «Абрамса», для тех, кому он совсем надоел, был выделен немецкий Leopard 2A4. Небольшой бюджет и отсутствие опыта сделало свое дело: внешне новинка выглядела на уровне конца 90-х годов, кроме того, сюжетной кампании не было в принципе. Впрочем, бедной графикой танковые симуляторы щеголяли и раньше, что играть в них нисколько не мешало. Тем, для кого виртуальные красоты значили не так много, предлагалось нечто большее, чем просто стрельба по танкам. Ведь Steel Beasts относилась к наиболее хардкорному подвиду жанра. Оба играбельных танка были проработаны максимально подробно. Всевозможные электронные системы, которыми напичканы современные боевые машины, в этой игре удалось реализовать максимально


Steel Beasts




Ritmix
Ritmix RF-9700
Стильный mp3-плеер
Сенсорный ЖК дисплей 2,4 дюйма
До 8 Гб памяти + слот для Micro SD
Аудио, Видео, Графика, Текст,
FM радио, диктофон
До 22 часов работы
Габариты: 86x52x12мм
Вес: 67г
www.ritmixrussia.ru
www.ritmixfun.ru
Реклама
цифротека
М.видео
ТОЧКА
СТАРТ Мастер
СЕТЬ МАГАЗИНОВ
POLARIS



В Aces High II есть не только танки, но и подобная экзотика

достоверно, причем неправильное их использование могло запросто привести к поломке. Системе повреждений также было уделено большое внимание. Как и в случае с M1 Tank Platoon II, создатели Steel Beast вместо банальных танковых дуэлей попытались сымитировать полноценные боевые действия в условиях современной войны. Пехота, например, из статистов превратилась в грозную силу, способную попортить немало крови.

Как бы сложилась судьба игры, не закрой Hasbro Interactive проект Platoon!, можно только гадать, но в итоге дебютная работа молодой команды стала лучшим на сегодняшний день танковым симулятором на тему современности. Спустя полтора года состоялся релиз Steel Beasts Gold Edition, предлагавшей предшествующие обновления, три десятка новых миссий и улучшенный редактор миссий. Это закрепило успех Steel Beasts, и можно было начинать работу над полноценным продолжением. Первая информация о Steel Beasts 2 появилась осенью 2002 года, а в январе 2003 поклонников порадовали первыми скриншотами. Божественной красотой, конечно, они не отличались, но по сравнению с первой частью Steel Beasts это был настоящий прорыв.

WWII Online: Battleground Europe



Operation Flashpoint: Cold War Crisis



Наступление по всем фронтам

Закрытие Tank Platoon! оказалось не единственной бедой, постигшей жанр в 2000 году. В тот же месяц на свет появился онлайновый авиасимулятор Aces High, дебютный проект HiTech Creations. Основной упор был сделан, разумеется, на воздушные бои, но разработчики добавили и играбельную бронетехнику, в том числе танки, бронетранспортеры и самоходные зенитные установки. Наземные бои в Aces High были сделаны как минимум не хуже, чем в специализированных танковых симуляторах, а по графике и вовсе их превосходили. Больше того, создатели игры не поленились сделать полностью трехмерные интерьеры, чего у конкурентов почти не встречалось. Не менее детально были проработаны система повреждений, физическая модель и прочие системы, одним словом, это был честный во всем танковый симулятор. Конечно, полноценным конкурентом эту игру назвать сложно, но лиха беда начало. В продолжении, Aces High II, число доступной бронетехники увеличили, так что там вполне можно устраивать масштабные танковые баталии.

Год спустя, 6 июня 2001 года, на свет появилась World War II Online: Blitzkrieg. Это уже была куда более серьезная угроза: в качестве основной задачи авторы игры выбрали полноценную симуляцию боевых действий мая-июня 1940 года, где применялись все виды боевой техники. Постепенно временной период расширился до боев 1943 года, соответственно, росло и число задействованных видов техники. На момент запуска игры было доступно уже более полутора десятков различных образцов бронетехники, сейчас их уже более двух десятков. Как и в случае с Aces High, создатели World War II Online: Blitzkrieg задались целью делать полноценную симуляцию танка, что им вполне удалось. Конечно, внешне эта игра выглядит довольно примитивно, да и любителей онлайновых боев не так много, но все же часть поклонников танковых симуляторов она утянула. Между тем, игра продолжает развиваться, к настоящему моменту она эволюционировала в проект WWII Online: Battleground Europe.

Летом 2001 года был нанесен еще один удар по позициям танковых симуляторов, на этот раз досталось отделу любителей «Абрамсов». Чешская фирма Bohemia Interactive Studio выпустила игру Operation Flashpoint: Cold War Crisis. В отличие от онлайновых собратьев, Operation Flashpoint:



Cold War Crisis оказалась куда более успешной в коммерческом плане. Подобно World War II Online: Blitzkrieg, представляла она собой симулятор всего, начиная от пехотинца и заканчивая патрульным катером. Разумеется, в ассортименте играбельной техники нашлось место танкам, кроме того, позволялось порулить бронетранспортерами и зенитными установками. Полноценным танковым симулятором игра не являлась, вместе с тем, с той же Armored Fist она вполне могла тягаться. Видов боевых машин здесь было заметно больше, чем у конкурентов, графически игра превосходила их на голову, причем это касалось не только техники, но и всего остального. Кроме того, разработчикам удалось создать полноценную атмосферу боевых действий, нигде такой слаженной работы пехотных подразделений еще не было. Самым же страшным для танковых симуляторов было то, что Operation Flashpoint: Cold War Crisis являлась игрой для широкого круга пользователей. Это означало, что играм вроде Armored Fist места под солнцем уже не осталось. Ко всему прочему творение Bohemia Interactive Studio оказалось востребованным армией модостроителей. За время существования игры были сделаны тысячи любительских адд-онов, начиная с тех, что просто перекрашивали имеющиеся образцы техники, и заканчивая полноценными конверсиями. Все это великолепие можно было самому вставлять в редакторе миссий. Зачем ждать игру ради пары танков, если проще скачать их десяток, и абсолютно бесплатно? На фоне успеха Operation Flashpoint: Cold War Crisis известная по Panzer Elite фирма Wings Simulations попыталась пойти тем же путем, выпустив в 2004 году Soldner: Secret Wars, но затея не увенчалась успехом. В отличие от конкурента, Bohemia Interactive развила успех, выпустив два дополнения. Кроме того, на базе Operation Flashpoint: Cold War Crisis был создан чисто военный симулятор Virtual Battlefield System (VBS1).

После подобных атак свободной оставалась лишь ниша полуаркад, но и она в итоге пала. В сентябре 2002 года DICE выпустила Battlefield 1942, игру, ставшую эпохальной. К настоящим симуляторам она не имела никакого отношения, но подавляющее большинство игроков это мало волновало. Здесь были танки, много танков, а еще – незабываемая атмосфера боевых действий, идущих на суше, на море и в воздухе. Как и в случае с Operation Flashpoint: Cold War Crisis, творение DICE оказалось настоящей вотчиной для модостроителей. Один из наиболее известных модов, Desert Combat, собирал в сети не меньше игроков, чем сама Battlefield 1942. Для тех, кто хотел больше реализма, предлагался мод Forgotten Hope, финальная версия которого была даже больше, чем оригинальная игра. Успех Battlefield 1942 был развит двумя адд-онами, затем появилась Battlefield Vietnam, а летом 2005 вышла Battlefield 2, посвященная современной войне. Как и в случае с Battlefield 1942, обе эти игры оказались богатыми на модификации.

Последний на сегодняшний день по-настоящему серьезный удар по позициям танковых симуляторов состоялся в 2006 году. Впервые выпущенная в 2003 году, модификация Red Orchestra: Combined Arms для Unreal Tournament 2003 изначально позиционировалась как максимально реалистичный сетевой шутер на тему Великой Отечественной войны. По мере совершенствования мода в нем добавлялись новые фичи, пока, наконец, в версии 3.0 не появилась играбельная бронетехника. После победы на конкурсе Make Something Unreal создателям Red Orchestra выдался шанс сделать полноценную игру, который они с успехом использовали. 14 марта 2006 года состоялся релиз Red Orchestra: Ostfront 1941-45, дебютного проекта от Tripwire Interactive. Идеологически это все та же Red Orchestra, выполненная на качественно ином уровне. В игре есть как чисто пехотные карты, так и локации, специально созданные для бронетехники. Полноценным танковым симулятором эту игру назвать сложно, тем не менее, здесь есть все, что присуще играм данного жанра. Очень высокая планка реализма, которую поставили разработчики Red Orchestra: Ostfront 1941-45, заметно сузила круг потенциальных игроков, и все же она оставила заметный след и до сих пор популярна.

Все эти события крайне негативно отразились на танковых симуляторах. Каждая из перечисленных выше игр отъедала ту или иную часть аудитории, параллельно повышая планку качества, прежде всего в области графики, с которой у большинства танкосимов всегда были нелады. Результатом стало то, что с момента выхода Panzer Elite и до осени 2007 года ни одного нового танкового симулятора на тему Второй мировой на PC не было в принципе. Правда, 1 апреля 2005 года прошла информация об анонсе игры Panzer Fist, но пара скриншотов и скупой пресс-релиз – это все, что пока


Battlefield 1942


Red Orchestra: Ostfront 1941-45



Эта реклама – все, что известно о Panzer Fist





Steel Beasts Pro Personal Edition

у нас есть. Что касается Steel Beasts 2, то она уступила место совсем другому проекту с совсем иной идеологией. Понимая, что рынок потихоньку сужается, eSim Games сконцентрировалась на работе над Steel Beasts Pro. Пусть никого не сбивает с толку название – от оригинальной игры здесь мало что осталось. Графика была переделана с нуля, и ее качество вполне соответствовало современным стандартам. Впрочем, красоты для подавляющего большинства игроков оказались лишь на скриншотах. Дело в том, что Steel Beasts Pro представляет собой танковый симулятор для военных, и гражданским недоступен. Не стоит слишком уж огорчаться: остальным доступен урезанный вариант, известный под названием Steel Beasts Pro Personal Edition. В настоящее время это лучший из существующих танковых симуляторов на современную тематику, к тому же игра постоянно совершенствуется. Развлечение это недешевое: Steel Beasts Pro Personal Edition обойдется $125, впрочем, настоящего фаната подобные расценки вряд ли остановят.

STEEL BEASTS PRO PERSONAL EDITION ОБОЙДЕТСЯ ГЕЙМЕРУ В $125.

Ветер с Востока

Steel Beasts Pro Personal Edition стала последним танковым симулятором, разработанным на Западе. К счастью, игры умеют делать не только за рубежом: как и в случае с авиасимуляторами на тему Второй мировой войны, выпавшее из рук западных команд знамя жанра было подобрано нашими соотечественниками.

В сентябре 2004 года на свет появилась игра, которую можно назвать настоящим прорывом в жанре симуляторов бронетехники. Подумайте только: в «Т-72: Балканы в огне» танк M1 Abrams отсутствует в принципе. Более того, ни одного образца зарубежной техники не представлено в играбельном виде! Вместо этого предлагаются три машины советского производства: Т-72Б, Т-55А и Т-34/85. Подобный выбор мог бы показаться странным, если не знать, какой театр боевых действий выбрали разработчики. Воевать предстояло на территории бывшей Югославии, раздираемой гражданской войной. Техника там попадалась весьма специфичная, и в игре она была отображена в полной мере.

Создала «Т-72: Балканы в огне» команда Crazy House из Харькова, до того момента успевшая отличиться лишь квестом «Вий: История, рассказанная заново», но новичком в жанре ее назвать сложно. Дело в том, что костяк команды, занимавшейся непосредственно «Т-72: Балканы в огне», составляли люди, до этого готовившие танковые тренажеры. Как правило, игры от подобных команд всегда отличались сильным переко-



Т-72: Балканы в Огне



Тактика и стратегия непрерывного действия

Более 200 моделей техники ВМВ: танки, бронемашины, пушки, самолеты, корабли...

Каждый снаряд, каждая пуля, каждый осколок ведут себя по законам физики.

Поддержка разных типов снарядов, учет толщины брони, ее наклона и угла попадания снаряда.

1 Высокая степень интерактивности среды: любой объект можно разрушить или сжечь.



2 Контролируйте движение, стрельбу, выбор снарядов и вооружения любого юнита в режиме «прямого управления».

3 Захватывайте любую технику, ремонтируйте ее, обеспечивайте топливом и боеприпасами.

4 Устанавливайте минные поля, заграждения из мешков, ежей и колючей проволоки.

5 Ведение огня из-за укрытий и зданий резко повысит шансы ваших бойцов на выживание.

- **10 МАСШТАБНЫХ ОПЕРАЦИЙ**
- **РЕЖИМ СОВМЕСТНОГО ПРОХОЖДЕНИЯ**
- **5 МУЛЬТИПЛЕЕРНЫХ РЕЖИМОВ**
- **ГЛОБАЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ИГРОКОВ**

ФИРМА «1С»

BEST WAY

1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

сом в сторону реализма, который отодвигал графику на второй план, но с творением Crazy House ситуация была иная. Конечно, красивой игру назвать затруднительно, тем не менее, даже на фоне лучших представителей жанра танковых симуляторов «Т-72: Балканы в огне» смотрелась настоящим прорывом. Танки стали похожи на себя, на полях появилась трава, а пехота наконец-то стала трехмерной. Кокпиты, правда, были сделаны весьма условно, но общую картину это не сильно портило.

Следующей командой, которая решила попытать счастья на ниве танковых симуляторов, стала московская G5 Software. К тому времени в активе у G5 Software было несколько вертолетных симуляторов, то есть дебютантами эти люди не были. Новый проект, получивший название «Т-34 против Тигра», стал разрабатываться на основе движка NAPALM Engine, на котором базировались вертолетные симуляторы G5 Software. Проект практически с самого начала попал в поле зрения игровой прессы и активно обсуждался на специализированных форумах, причем не только российских, но и зарубежных.
Скриншоты, которые демонстрировали авторы, выглядели многообещающе: такое качество графики для танковых симуляторов было в новинку. Между тем разработка излишне затянулась, и это в итоге дорого обошлось создателям «Т-34 против Тигра».

С конца 2006 года стала просачиваться информация еще об одном танковом симуляторе, который также был посвящен Великой Отечественной войне. В отличие от творения G5 Software, проект этот освещался крайне скудно. Как выяснилось позже, речь шла о «Стальной ярости», танковом симуляторе, который разрабатывала харьковская команда GRAVITEAM. Костяк этой фирмы составляют люди, которые ранее создали «Т-72: Балканы в огне». Параллельно с игровыми проектами GRAVITEAM занималась и танковыми тренажерами, в частности, для БРДМ-2. Одним словом, конкурент у творения G5 Software оказался серьезным, и что самое неприятное, задержка разработки «Т-34 против Тигра» резко сократило отставание «Стальной ярости». К осени 2007 года стало очевидно, что игры выйдут с интервалом всего в несколько месяцев, а на деле разрыв оказался еще меньшим – считанные недели.

Выйди проект G5 Software на несколько месяцев раньше конкурента (игра к тому моменту получило название «Танки Второй мировой: Т-34 против Тигра»), ее положение было бы совсем иным. Она оказалась по-настоящему красивой, особенно удались танковые интерьеры. Еще одним преимуществом был выбор временного периода (операция

GRAVITEAM ЗАНИМАЛАСЬ И СЕРЬЕЗНЫМИ ТАНКОВЫМИ ТРЕНАЖЕРАМИ, В ЧАСТНОСТИ, ДЛЯ БРДМ-2

«Багратион», лето 1944 года), что позволило столкнуть лбами самые известные танки Великой Отечественной войны. Одна незадача – игра от GRAVITEAM, которая получила полное название «Стальная ярость: Харьков 1942», оказалась лучше, причем намного.


Танки Второй мировой: Т-34 против Тигра


Стальная ярость: Харьков 1942




PLAYSTATION Network
Blu-ray Disc
7+
www.playstation.ru
LittleBIG Planet™
PLAYSTATION 3

Графически она слегка уступила конкуренту, зато в плане играбельности оказалась на голову выше. Боевые действия здесь действительно похожи на себя, пехота ведет себя адекватно, так же, как и противотанковая артиллерия. Играбельных танков здесь не два, а три: помимо Т-34, можно сесть за рычаги английской «Матильды» и немецкого PzKpfw IV Ausf.F2. Создатели «Стальной ярости» смогли реализовать атмосферу настоящего боя, чего G5 Software не удалось. «Т-34 против Тигра» вместе с движком получила ворох старых болячек, которые появились еще со времен танковых симуляторов G5 Software. Даже активная рекламная кампания не сильно помогла: творение GRAVITEAM даже при минимальной рекламе оказалось более успешным.

Во всей этой истории остается без ответа один вопрос: почему издатели не развели проекты по времени выхода. Танковые симуляторы выходят очень редко, и выпускать две такие игры с разницей в несколько недель было странной затеей. Так или иначе, итог оказался предсказуемым: G5 Software более танковыми симуляторами заниматься не планирует, а GRAVITEAM к моменту написания данного материала заканчивает работу над адд-оном «Стальная ярость: Операция «Блау». Беда в том, что неудача проекта «Танки Второй мировой: Т-34 против Тигра» сказалась на жанре в целом: теперь редкая фирма в России возьмется за издание симулятора бронетехники.

Что дальше?

Нынешняя ситуация в жанре танковых симуляторов вызывает больше вопросов, чем ответов. С одной стороны, о смерти жанра говорить сложно, с другой – положение безрадостное. После громкой истории с Tank Platoon! чистокровные танковые симуляторы оказались в малобюджетной нише, откуда они еще долго не выберутся. При этом требования потребителей стали на порядок выше, и растут они постоянно. Причем геймерам важны не только качество графики и увлекательность игрового процесса, но и количество видов доступной техники. Нынешние же реалии таковы, что две с лишним дюжины танков, как в Panzer Commander, обойдутся в производстве в кругленькую сумму, причем халтуры игроки не потерпят. В итоге получается, что много на любителях жанра не заработать, а дешевый продукт никто не будет покупать вообще.

С другой стороны, становится все более очевидным, что в нынешнем виде узкоспециализированные военные симуляторы в целом и танковые симуляторы в частности становятся все менее актуальными. Успех Battlefield 1942, Operation Flashpoint и Red Orchestra: Ostfront 1941-45 наглядно демонстрирует, куда дует ветер. Если игры, посвященные авиации, вполне могут существовать и в нынешнем виде, то идея объединить все типы симуляторов наземных сражений в одной игре становится все более востребованной. Помимо того, что это само по себе более интересно игрокам, подобные игры охватывают большую аудиторию и, как следствие, могут привлечь более солидные бюджеты. Видимо, за этим будущее. **СИ**

В НЫНЕШНЕМ ВИДЕ УЗКОСПЕЦИАЛИЗИРОВАННЫЕ ВОЕННЫЕ СИМУЛЯТОРЫ СТАНОВЯТСЯ ВСЕ МЕНЕЕ АКТУАЛЬНЫМИ


Стальная Ярость: Операция «Блау»






NHL 09
EA SPORTS
РОССИЯ — ЧЕМПИОН!
ТРУС НЕ ИГРАЕТ В ХОККЕЙ!
ТВОЁ ВРЕМЯ БЫТЬ ЗВЕЗДОЙ ХОККЕЯ!
Впервые ты сможешь сразиться с реальными игроками по всему миру в режиме «Профессионалы». Прочувствуй острые ощущения и удовольствие от победы. Пройди путь от новичка до профессионала. Состязайся в реальных лигах и турнирах. Выходи на лёд. Совершенствуйся. Выиграй титул чемпиона NHL!
ВПЕРВЫЕ В ИГРЕ ВСЕ КОМАНДЫ РОССИЙСКОЙ СУПЕРЛИГИ!
ДИКТОР:
ВАЛЕНТИН ВАЛЕНТИНОВ
КОММЕНТАТОРЫ:
АЛЕКСАНДР ТКАЧЕВ, ДМИТРИЙ САВИН
PC DVD
PLAYSTATION 3
XBOX 360
www.electronicarts.ru/nhl09
* PS3, Xbox 360 - субтитры на русском языке, PC, PS2 - полная локализация
© 2008 Electronic Arts Inc. Названия EA, EA SPORTS и логотип EA SPORTS являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены. Названия NHL, National Hockey League, а также символы NHL Shield и Stanley Cup являются зарегистрированными товарными знаками National Hockey League. Все права на логотипы и другую символику NHL, а также на логотипы команд принадлежат NHL и соответствующим командам. Использование без письменного разрешения NHL Enterprises, L.P. запрещено. © 2008 NHL. Все права сохранены. Официально лицензированный продукт the National Hockey League. Названия National Hockey League Players' Association, NHLPA и логотип NHLPA являются товарными знаками NHLPA и используются по лицензии Electronic Arts Inc. © NHLPA. Официально лицензированный продукт NHLPA. Все прочие торговые знаки являются собственностью соответствующих владельцев. Названия "PlayStation", "PLAYSTATION" и логотип "PS" family являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Названия Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логотипы Xbox являются товарными знаками группы компаний Microsoft. Все остальные товарные знаки принадлежат соответствующим владельцам.

Интервью: Phoenix Wright

«Нас собрали на общее совещание, рассказали, что приезжают журналисты из России, – Минае Мацукава улыбается. – Будут брать интервью по Devil May Cry, SF4, Resident Evil 5. Мы сидим, киваем. И тут нам говорят – а еще о Phoenix Wright хотят поговорить. Мы удивились – надо же, в России знают наш сериал!»

Как же не знать! Конечно, западные игроки (а заодно и мы) познакомились с приключениями адвоката Феникса Райта – наполовину квестом, наполовину «визуальной новеллой» – гораздо позже потомков самураев. Те опробовали первые три выпуска еще на GBA, нам же достались уже переиздания для DS. Также к сериалу относится Apollo Justice (DS), где Феникса Райта на посту защитника невинно обвиненных сменяет молодой юрист Аполло (обзор игры вы найдете в этом номере «СИ»). Создатели не гонятся за реалистичностью: в Phoenix Wright (на родине Gyakuten Saiban) любой судебный процесс занимает три дня. Но при этом расследования чаще всего очень увлекательны, персонажи самобытны и колоритны, а шуток в диалогах – хоть отбавляй.

Минае Мацукава, с которой мы ведем беседу, – продюсер Apollo Justice. Она также курировала переиздания для DS (оригиналы продюсировали Ацуси Инаба (Okami, God Hand) и Синдзи Миками (Resident Evil, Devil May Cry). На официальном сайте Apollo Justice (http://www.ace-attorney.com) Мацукава вела блог разработчиков, поделившись, помимо прочего, любопытными подробностями того, почему в DS-варианте Phoenix Wright предусмотрели возможность выкрикивать команды в микрофон. Оказывается, об этом попросили сотрудники американского отделения Capcom, принимавшие участие в локализации «симулятора адвоката».

Мы расспросили госпожу Мицукаву как о сериале в целом, так и о новом выпуске, Gyakuten Kenji (его превью вы также найдете в этом номере «СИ»).

ТЕКСТ
Наталья Одинцова



Расскажите пожалуйста, какими играми вы занимались до Phoenix Wright.

Я начала работать в Capcom с 2002 года, продюсировала проекты для «карманных» платформ. Например, Breath of Fire 3 и Darkstalkers Chronicle для PSP. А с 2005 года работаю над Phoenix Wright.

Что вы считаете основными чертами сериала Phoenix Wright, что бы вы сохранили в каждом выпуске?

Самое главное, что я хочу сохранить, – то, что тайное всегда становится явным. Ложь всегда можно заметить. Мне хочется с помощью текста натолкнуть игрока на правильную мысль, чтобы он во время прохождения заметил несоответствие, конфликт высказываний, а находка подтвердила его предположения. Чтобы у него возникло чувство – ага, я правильно думал!

Как вообще возникла идея Phoenix Wright? И почему ее решили сделать именно в виде судебных заседаний, а не какого-то детективного расследования?

Режиссер проекта, Такуми-сан, сначала просто хотел разработать адвенчуру. Игру, где бы требовалось расследовать разные запутанные дела. Но когда он стал думать над героями, то ему пришла в голову идея сделать ведущего персонажа адвокатом и соперников насочинять соответствующих. Пока первая игра не вышла, он молился, чтобы ни у кого не возникла аналогичная мысль. Так и говорил: «Лишь бы никто не догадался, лишь бы ни у кого не было ничего похожего!»

Почему Phoenix Wright так верен платформам от Nintendo?

Во-первых, да, мы очень любим Nintendo, а во-вторых, когда на смену GBA пришла DS, мы посмотрели на нее и подумали – было бы интересно как-нибудь задействовать в Gyakuten Saiban два экрана!

В последнее время Capcom все больше игр старается сделать мультиплатформенными. Увидим ли мы Phoenix Wright на другой консоли?

Сейчас мы делаем Phoenix Wright только для DS. Изначальная задумка была такова: сделать адвенчуру, в которую удалось бы поиграть где угодно, причем с возможностью в любой момент прерваться. Проходить ее хоть по десять минут, хоть по часу. Так что на домашние консоли мы пока сериал не собираемся переносить, но уже есть Phoenix Wright для мобильных телефонов.

Это римейк существующей PW?

Да, сюжетно это все та же первая Phoenix Wright, но на мобильниках не разгуляешься: приходится жертвовать графикой и некоторыми опциями. Задумка такая – если вам понравился мобильный вариант, тогда уж купите DS. *смеется*

Первую PW для DS вы снабдили дополнительным делом, в котором активно задействовались возможности консоли. Например, разрешалось рассматривать улики в 3D со всех сторон. Но в последующих портах такого не было, почему?

В первой части дополнительное дело очень большое – мы потратили немало сил и средств, чтобы его сделать. Кроме того, много времени отняла локализация, а геймеры между тем хотели поскорей пройти следующие дела. Так что мы издали вторую и третью часть «как есть», добавив лишь перевод. А пока все играли в них, трудились над четвертой частью. И вот в ней уже все такие находки полностью реализовали.

Почему в четвертой части вы заменили главного героя Феникса на новичка Аполло?

Чтобы привлечь новых фэнов, мы сделали нового героя. Тем, кто раньше не играл, так



Майя Фэй – недоучившийся медиум, ярая поклонница сериала «Стальной самурай» и неунывающая напарница адвоката Феникса Райта.





Дик Гамшу – детектив-растяпа, которому постоянно урезают зарплату. Иногда за промахи, иногда за помощь Фениксу.

проще понять, что же происходит, не требуется разбираться, кто кем кому приходится. Ветераны, возможно, порадовались бы, если б героем остался Феникс, но новичкам было бы сложно понять, в чем фишка. А так игра привлекает и тех, и других.

? А вы намеренно поменяли характер героя в четвертой части? Феникс ведь был «адвокатом поневоле», раздолбаем, который сначала не думал о карьере юриста. Аполло же – адвокат по призванию.

Если вы прошли первые три части, то уже заранее знаете, что Феникс непременно выиграет. А когда место адвоката занимает новый персонаж, то вы еще не знаете, как он будет развиваться, сможете попереживать за него. Вам будет интересно, как же он добьется своего.

? И правда! Хотя, конечно, все равно ясно, что он одержит верх.

все смеются

? История Феникса Райта уже рассказана полностью? Увидим ли мы его еще раз в главной роли? Или же вы будете делать продолжения про Аполло?

Сейчас мы не можем поделиться подробностями, но, как вы знаете, мы делаем Gyakuten Kenji с Эджвортом в главной роли (*в оригинале Эджворта зовут Мицуруги Кендзи.* – Прим. ред.)

? Когда я разговаривала с Ацуси Инабой на E3, он сообщил, что сериал целиком и полностью – детище Сю Такуми. Он, к сожалению, сегодня не смог присутствовать на нашей встрече. Расскажите нам о нем, пожалуйста.

Он очень аккуратен в работе, очень талантлив, конечно. Не перестает меня удивлять и в то же время кое-чем раздражает. Два момента, которые мне бы хотелось в нем исправить: во-первых, он вечно не соблюдает дедлайны, а во-вторых, не сдерживает обещания. Но вместе с тем он очень старательный, очень тщательно все прорабатывает.

? Такуми-сан в основном занимается сценарием?

Да, я довольно быстро получаю сценарий и читаю его, так сказать, в первых рядах, иногда предлагаю поменять что-нибудь. Такуми-сан всегда прислушивается к подобным замечаниям. Вообще сценарий – этакая «одинокая работа», дело для одного человека, но потом он показывает его различным людям, те предлагают свои варианты, а затем Такуми-сан создает финальную версию.

На Рождество он мне как-то преподнес «подарок» (мы тогда как раз закончили Breath of Fire 3 для PSP). За три дня до праздника прислал пачку файлов – сценарий к дополнительному делу из римейка первой части. Дескать, прочитай.

? А он всегда занимался именно детективными играми?

Нет, еще он трудился над Dino Crisis, например.

? В PW всегда очень колоритные свидетели: русская официантка была, клоун, который постоянно шутит, сварливая старуха. Почему вы каждый раз их преувеличенно ярко выраженными качествами наделяете?

Сначала Такуми-сана не волновали характеры героев, ему хотелось прежде всего сделать интересную историю, но дизайнер персонажей, Кумико Суэкане, очень тщательно подходит к работе и очень хорошо в этом плане на Такуми-сана повлияла – сказала, что действующие лица непременно должны быть запоминающимися, так будет увлекательней.

? Получается, Кумико-сан сама придумывала героев?

Она взяла за основу сценарий и разработала всех персонажей, так что можно сказать, это ее заслуга.

? То есть изначально по сюжету не было противостояния между Фениксом и Эджвортом?

По сценарию Эджворт сперва вообще задумывался как пожилой прокурор, которого надо разгромить в пух и прах. Но Кумико-сан сказала: «Да вы что! Нужно сделать одноклассника Феникса Райта, достойного противника, а не какого-то старикашку, чтобы игроки стремились к победе! »

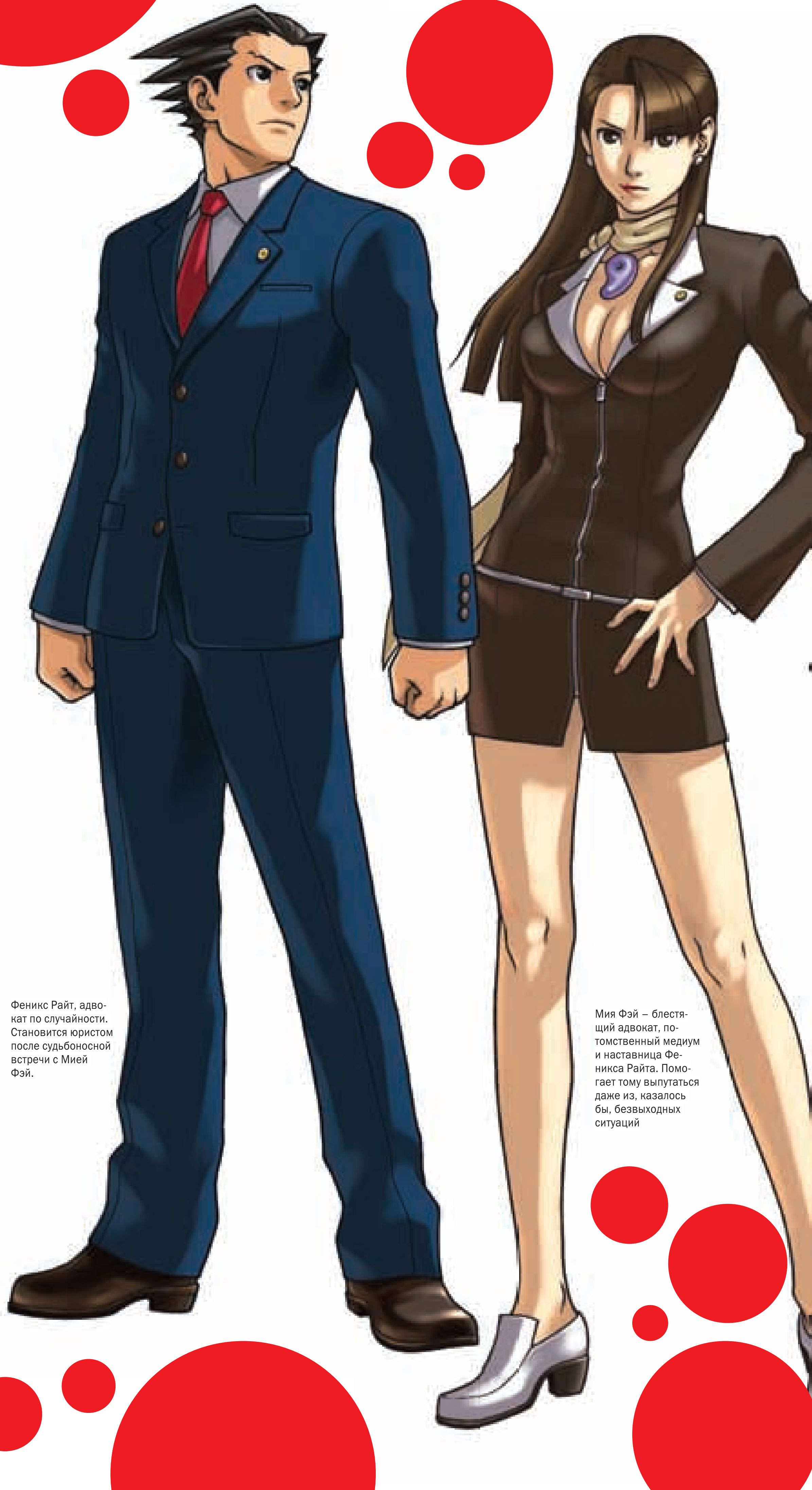
Мы всем коллективом потом думали, с какими прокурорами хотелось бы сражаться, кому действительно не терпелось бы доказать, что он заблуждается.

? Как интересно! А я думала, основное в образе прокуроров – то, как они относятся к собственной должности. Но оказывается, главное – интересно с ними сражаться или нет.

Нет-нет, все верно! Их отношение к правосудию – одно из тех качеств, от которых интересность зависит.

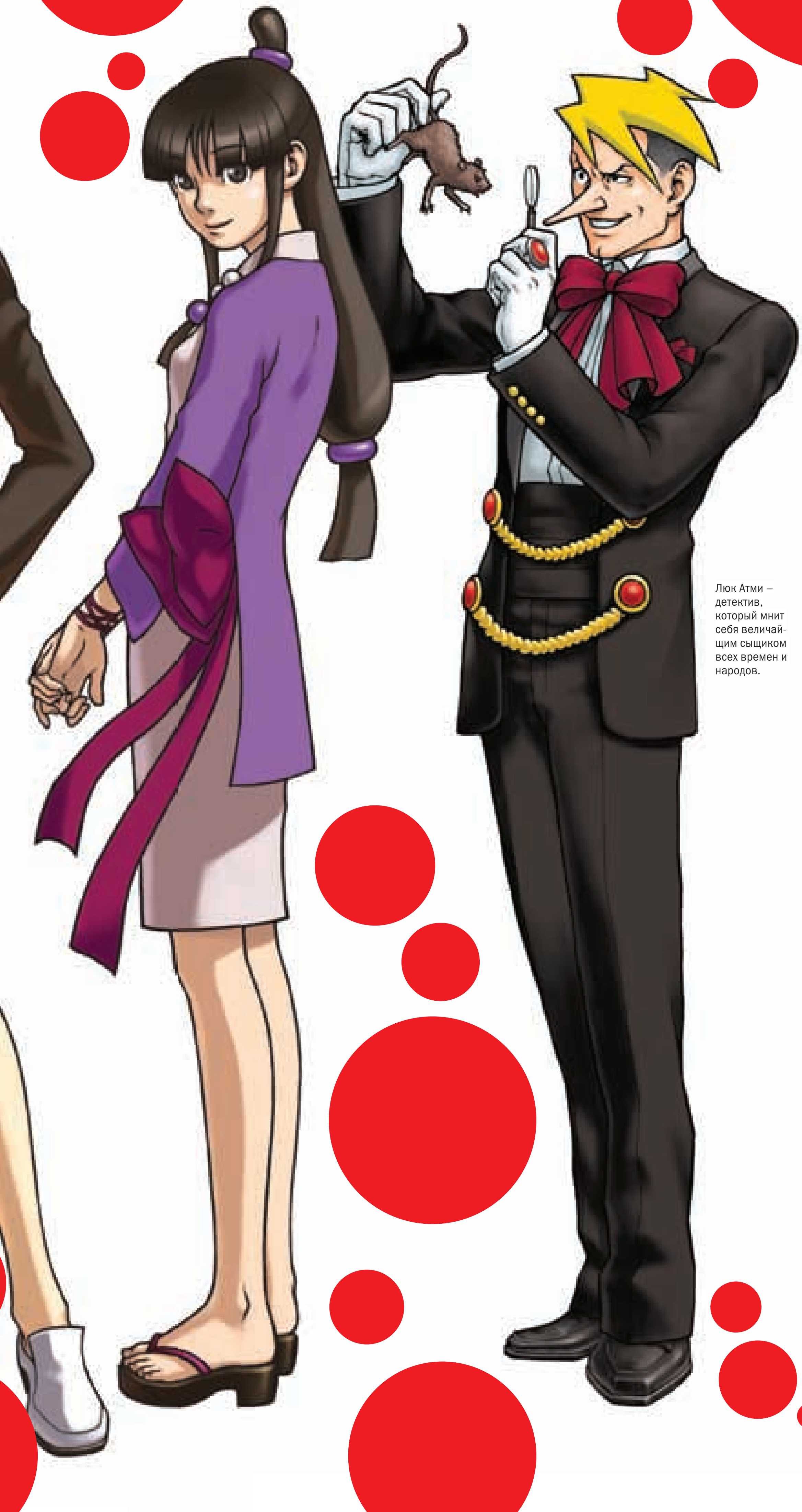
? В Apollo Justice есть 3D-сценки. А увидим ли мы когда-нибудь полностью трехмерный выпуск сериала на DS?

Мы очень трепетно относимся к мнению наших фэнов, и если они когда-либо захотят,



Феникс Райт, адвокат по случайности. Становится юристом после судьбоносной встречи с Мией Фэй.

Мия Фэй – блестящий адвокат, потомственный медиум и наставница Феникса Райта. Помогает тому выпутаться даже из, казалось бы, безвыходных ситуаций



Люк Атми – детектив, который мнит себя величайшим сыщиком всех времен и народов.

мы сделаем полностью трехмерную игру. То есть, мы такую возможность не исключаем, но все зависит от того, насколько эта идея будет востребована фэнами.

Я прошла все выпуски PW, и в каждом возникали ситуации, когда я попросту не знала, что от меня требуется и как доказать то или иное предположение. Угадывать логику сценариста – часть вашей задумки?

Я до этого говорила, что PW сделана так, что можно играть хоть 10 минут, хоть час. Если вы не слишком надолго прерываетесь, то, скорей всего, сразу поймете, что нужно сделать. Это и хорошее, и плохое свойство PW – что не бывает альтернативных способов, что все всегда идет по накатанной дорожке, ответ всегда один. Если вы застряли, просто перепробуйте все, и решение отыщется.

Почему так мало дел, где требуется защищать заведомо виновного? Пока только одно такое было. Получается, что адвокату всегда облегчают задачу – он защищает невиновного.

Для нас главное – чтобы было интересно разгадывать преступление, искать, кто же злодей. А уж виновен подзащитный изначально или нет – второстепенный вопрос. Конечно, хотелось бы, чтобы большинство на самом деле было невиновно, но если для сценария будет интересно снова ввести подзащитного-злодея, непременно так и сделаем.

Почему именно Эджворт из всех прокуроров удостоился собственной игры?

Фэны жаловались: почему так мало Эджворта в новых выпусках, хотим видеть его чаще. И мы решили – хорошо, надо сделать про него отдельную адвенчуру!

Выпуски PW очень напоминают повести, но при этом собственно повести по играм никогда не выходили. А вы не хотели что-нибудь подобное сделать?

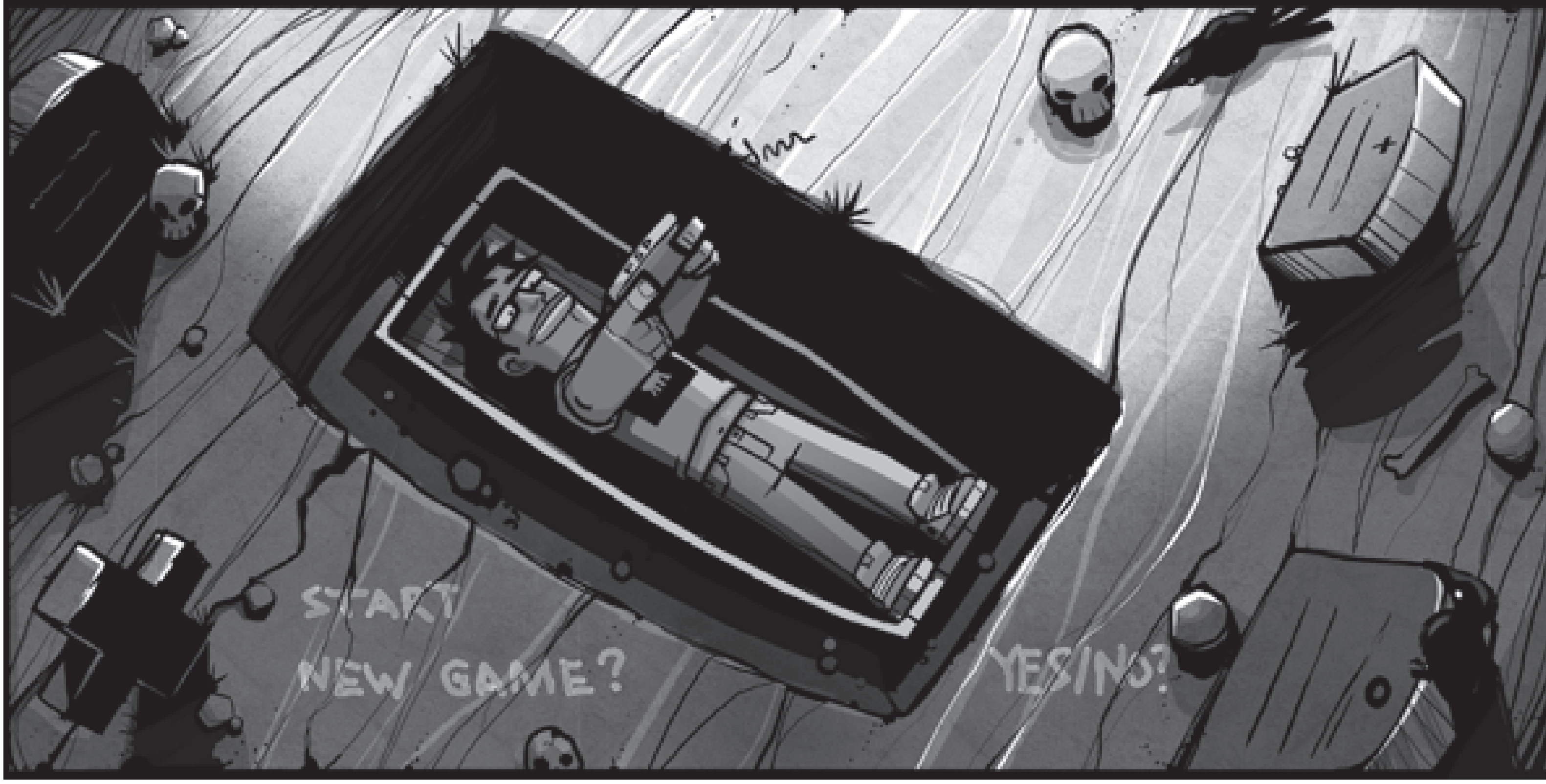
Пока нет, но есть комиксы. Однажды заходил разговор о новелле, и если какое-нибудь издательство предложит нам опубликовать подобную книгу, мы с удовольствием примем это предложение.

Почему именно саундтреки к PW были переизданы в оркестровой аранжировке?

Сначала мы просто хотели сделать аранжировки, но я, Такуми-сан и Ямадзаки-сан (*руководитель проекта Gyakuten Kenji.* – Прим. ред.) очень любим оркестровую музыку и подумали – а здорово было бы, если бы мелодии из PW исполнил классический оркестр.

Расскажите о Phoenix Wright 5 (не Gyakuten Kenji).

Сейчас пока разговор о пятой части не идет, мы все заняты Kenji. И вот узнали, что русским фэнам тоже очень нравится Эджворт. Мы приложим все усилия, чтобы игра вышла просто отличная! **СИ**





КОНСТАНТИН ГОВОРУН

Лучшая игра в мире

Однажды я написал в блоге, что сочинил сценарий игры своей мечты. Публика запросила подробностей, но их я приберег для печатного журнала.

Скажу честно: первый выдуманный мной сценарий так и не превратился в набор букв в текстовом файле. От сюжетов игр, что часто приходят нам в письмах на тетрадных листках в клеточку, он отличался бы разве что правильно расставленными запятыми. Вкратце идею можно описать так: «я хочу, чтобы Хидео Кодзима сделал какую-нибудь крутую игру по мотивам моих личных фантазий и переживаний». Что ж, когда у меня появятся лишние двадцать миллионов долларов, я не полечу в космос, как Гэрриотт, а загляну в офис Konami в Роппонги – думаю, договоримся. Правда, придумать игру все же мне хотелось и, гуляя по осеннему Киеву, я сочинил другую, настоящую концепцию, которую не так уж сложно воплотить в жизнь от начала до конца.

Представьте тебе двухмерный самолетный шутер в духе Radiant Silvergun или Ikaruga. Мы посвятили им целый спецматериал полгода назад, так что вы должны знать, о чем я. Вид сверху, летательный аппарат движется вперед, расстреливая сонмы врагов и уклоняясь от их пуль. Технически очень просто по нынешним временам, зато по-настоящему весело. В Японии новые игры жанра выходят постоянно – это никакое не ретро. На PC, правда, их нет (так же, как и любых других аркадных игр) – это лишний стимул подарить компьютерщикам способ хорошо развлечься. За основу возьмем, допустим, сеттинг «анимешные истребители-трансформеры защищают Землю от вторжения инопланетян». Космические корабли разных мастей, невиданные планеты, яркие взрывы, ядерные бомбы, чудища-мутанты и милые девочки-пилоты. Ваш истребитель лихо палит по врагам ракетами, сжигает их лазером, выпускает автономных дроидов-убийц – все очень весело. Хотя и мало чем отличается от десятков подобных вещиц для самых разных платформ.

Однако стоит нажать левый нижний шифт, как все меняется. Вражеские крейсера превращаются в здоровенных красных драконов, танки оборачиваются орками с арбалетами, экран заполоняют виверны, нетопыри, призраки и прочие фэнтезийные твари. На месте сгустков плазмы – фаерболы, а ваш собственный истребитель оказывается маленьким драконом-ренегатом или, скажем, боевой ведьмой на метле. Идея заключается в том, что каждому объекту из того, анимешно-фантастического, мира ставится в соответствие аналогичный фэнтезийный. Размеры и взаимное расположение остаются прежними, поэтому можно продолжать тот же бой ровно с той же точки. Для полноты картины на правый нижний шифт вешаем третий мир – стилизацию под реальные военные конфликты, начиная со Второй мировой и до вторжения в Ирак. В небе – «МиГи» и «Ту-160», на земле – «Абрамсы» и «Пэтриоты». Левый верхний возвращает нас к инопланетянам.

Важно, что при смене сеттинга некоторые объекты меняют свойства. Зенитные ракеты оборачиваются лепестками роз, безобидный фейерверк, напротив, становится грозовой тучей. Так, меняя один мир на другой, игрок уклоняется от одних напастей, но может накликать на себя другие. Все превращения – предсказуемы; стоит отследить закономерности в духе «камень-ножницы-бумага», как можно осознанно использовать переключение сеттинга, сильно упрощая себе жизнь. Зачастую без этого и вовсе невозможно одолеть врага. В целом напоминает идею с разноцветными пульками в Radiant Silvergun, поэтому приспособиться к этой схеме несложно.

Впрочем, хоть игра и делится на уровни, «проходить» их в традиционном смысле слова необязательно. На четвертой «плоскости» (правый верхний шифт) транслируется то, что можно назвать сюжетом – история жизни некоего совершенно обычного человека в фотографиях. Целиком. Первый уровень игры называется «Рождение», второй – «Детство», третий – «Половое созревание» и так далее. Фотографии очень условно соответствуют тому, что происходит в космических сражениях и фэнтезийных войнах. Ребенок сосредоточенно ковыряется в песочнице, а в это время советский штурмовик громит немецкую танковую колонну. Учительница ставит первую двойку – ужасный космический монстр размером с пол-экрана тянет щупальцы к новенькому аэрокосмическому истребителю. Общее правило: зарисовки из обыденной жизни отображаются как бои с сонмами рядовых противников, ключевые события генерируют битвы с боссами. Что самое важное, пока вы находитесь в мире фотографий, ваш герой сражается с врагами самостоятельно, под управлением AI. Вы следите за его жизнью, но не в силах как-либо повлиять на нее. Переключаетесь обратно в один из трех игровых миров – берете управление на себя. Но фотоистория остается за кадром.

Как несложно догадаться, в игре невозможно умереть. Движок скрупулезно подсчитывает, сколько раз вы погибли, ведет учет уничтоженных врагов, но выкинуть обратно на титульный экран не может. Вне зависимости от эффективности, вы все равно пройдете игру до конца. Самый простой вариант – переключиться в самом



ВДРУГ ГЕРОЮ В ГОЛОВУ ПРИДЕТ ПОКОНЧИТЬ ЖИЗНЬ САМОУБИЙСТВОМ ИЛИ ЖЕНИТЬСЯ, А ВАМ ЭТО НЕ ПО ВКУСУ?

начале на фотоисторию и, вообще ничего не делая, пассивно досмотреть ее до стандартного финала. Если он вас чем-то не устроит – можно начать заново и отыграть роль героя самостоятельно целиком или же только в ключевых моментах. Может получиться даже хуже, чем у AI, может – и лучше. Или, как минимум, как-то иначе. В зависимости от успехов в борьбе с драконами и звездолетами, фотоистория будет меняться, переходить на другие сюжетные ветки и, в конечном итоге, завершаться каждый раз по-разному. Общее правило: победа в сражении приводит к тому, что герою удается задуманное, поражение (вернее, плохая статистика) – к неудаче. Последнее не всегда плохо: вдруг ему в голову придет покончить жизнь самоубийством или жениться, а вам это не по вкусу?

Опять же, вы уже наверняка поняли, что финальный уровень в игре называется «Смерть». От вас зависит только то, кто и как будет провожать героя в последний путь. И, кстати, когда. Плохие показатели приведут к тому, что уровень «Старость» будет пропущен вовсе, а смерть наступит лет в тридцать пять, аккурат после «Запойного алкоголизма и наркомании». Если включить игровой режим и не трогать джойпад вовсе (то бишь, вы будете ловить все выпущенные по вам снаряды), то не удастся дожить и до «Детства». Чем лучше вы играете – тем больше времени займет прохождение и тем богаче окажется история вашего подопечного. Но даже в самом идеальном варианте какие-то этапы будут пропущены (тот же алкоголизм), поэтому есть смысл переигрывать снова и снова. Сюжетных развилок в фотоистории очень много; некоторые из них ничего не меняют в финале (например, неважно, на блондинке или брюнетке женится герой), другие сильно влияют на конечный результат. Всего вариантов прохождения много – несколько сотен, и открыть их все довольно сложно.

Играя, нужно постоянно выбирать между собственно геймплеем и сюжетом (что важнее на данный момент – то и смотрите), но в промежутках между уровнями вам обязательно будут показывать несколько кадров, подводящих итог этапа. Как именно вы подвели героя к ним – можно увидеть уже после прохождения, перематывая всю получившуюся у вас историю от начала и до конца. Игра позволит вернуться назад к любому моменту, начать проходить с этого места и попытаться изменить ход сюжета. В этом она схожа, кстати, с японскими dating-симуляторами, только никаких диалогов и вообще текста здесь нет в принципе. Все решения принимаются строго на поле боя. Прохождение, к слову, занимает от десяти минут до двух часов, не более того.

Я не могу точно сказать, насколько такая игра востребована рынком, двигает ли она куда-то жанр и какую оценку ей поставит дружественная пресса. Но сам бы я лично с удовольствием уделил ей с десяток вечеров, а затем регулярно возвращался к ней еще несколько лет. Не стану тут и расписывать, какую именно идею вкладываю я в игру; главная ее прелесть – то, что каждый поймет ее по-своему. Кроме того, каждое прохождение будет восприниматься иначе, чем предыдущее. Наложившись на личный опыт геймера, игра обретет новые смыслы, о которых я могу и вовсе не догадываться. Если вас интересуют источники вдохновения, то основным (помимо Radiant Silvergun, разумеется) была первая часть Civilization. Время от времени я возвращаюсь к ней и отыгрываю полный цикл развития за русских. Каждая такая партия сродни броску гадальных костей: получаются разные интересные комбинации; как хочешь – так и толкуй. Здесь идея та же, только жанр другой и стимулов дать волю фантазии больше.

У моей гипотетической игры до сих пор нет названия – мне было как-то не до него. Если хотите, можете придумать его самостоятельно и прислать нам на редакционный почтовый ящик. Это будет отличным стимулом перейти от разговоров к делу.





СЕРГЕЙ УВАРОВ

Развлечения для детей или забава киноманов

Почему на киносеансах со «Шреком» смеются и дети, и взрослые? Зазорно ли смотреть анимационные ленты?

Наш журнал регулярно затрагивает тему аниме, поэтому повторять банальности о том, что мультфильмы – не только для детей, мы не будем. Вы это и так знаете. Но сразу встает вопрос: а для кого мультфильмы – для всех? И в чем их отличие от «обычного» кино – за исключением чисто формальных технических особенностей? С последним, кстати, ситуация вообще забавная: «удельный» вес чистой анимации в блокбастерах типа «Властелина колец» и «Звездных войн» немногим уступает классическим мультфильмам. Что уж говорить о «Небесном капитане и мире будущего», где отрисовано все, от первого и до последнего кадра! И тем не менее, мультфильмы воспринимаются нами как совершенно особый жанр. Который в последнее время явно идет в гору.

Судите сами: только в этом октябре на российские экраны вышли «Мадагаскар 2», «Сезон охоты 2», «Звездные войны. Войны клонов» от Джорджа Лукаса и «Феи» от студии Disney. Из них чисто для ребятишек – только «Феи», выполненные в классической диснеевской манере и в сюжетном плане являющиеся ответвлением «Питера Пена».

А вот «Звездные войны» детям вообще смотреть не имеет смысла – если, конечно, они не являются фанатами оригинальной киносаги Джорджа Лукаса. Ведь мультфильм рассказывает о событиях, произошедших между вторым и третьим Эпизодами – соответственно, надо помнить как минимум их плюс Эпизод IV «Новая надежда» (с которого началась оригинальная трилогия в 1977 году). Стиль мультипликации здесь тоже своеобразный: вроде и 3D, но в то же время погони за реализмом нет, а есть деликатная стилизация под 70-е – эдакое возвращение к истокам «Звездных войн».

Что же касается сиквелов «Мадагаскара» и «Сезона охоты», то это типичные ленты для семейного просмотра, причем скроенные по чужим лекалам. Пора, говоря о проектах такого рода, использовать новый «термин»: «шрекообразные». Действительно, вышедший в 2002 году «Шрек» оказался настолько ярким творением и так полюбился публике, что различные голливудские студии развивают его идеи и копируют приемы уже более шести лет. И в какой-то степени это даже хорошо: «Шрек» – достойный образец для подражания. И идя на «шрекообразный» мультик, мы знаем, что хорошо проведем время. Но иногда нет-нет, да и промелькнет мысль, что смотришь нечто вторичное. Вот вам пример. Вспомните пару главных героев в «Шреке» (Шрек и Осел). А теперь – в «Ледниковом периоде». А теперь – в «Сезоне охоты»... Список можно продолжать. Понятно, что сочетание угрюмого и неуклюжего гиганта с бойким самовлюбленным болтунишкой – заведомо выигрышное, но не использовать же его по десять раз!

Фокус в том, что главный секрет феномена под названием «Шрек» многочисленные подражатели так и не разгадали. Речь идет о дерзкой постмодернистской игре, о переосмыслении хрестоматийных сюжетов и неожиданной трансформации образов классических сказочных героев. В общем-то, «Шрек» был построен как раз на этом. Людоед (огр, если быть точнее) здесь хороший, прекрасная принцесса – на самом деле тоже людоед (хотя и тоже хорошая), а огнедышащий дракон – вообще душка... В продолжении «Шрека» сценаристы и художники пошли еще дальше: по всему мультфильму были разбросаны остроумные аллюзии и намеки, рассчитанные совсем не на детей и даже не на подростков, поглощающих попкорн, а на образованную «насмотренную» публику. Вспомните: Фею Крестную звали в оригинале Godmother (аллюзия на «Godfather» – «Крестный отец» Кополы), платье у Фионы развевалось, как у Мэрилин Монро в "Зуде седьмого года", Шрек, наткнувшийся на дневник своей будущей супруги и в ужасе перелистывающий страницу за страницей, напоминал о жене Джека Торренса из «Сияния» Кубрика, а портрет Джастина Тимберлейка в комнатке Фионы недвусмысленно намекал на роман Кэмерон Диаз (озвучившей главную героиню) с этим популярным певцом... Согласитесь, шуточка явно не на детскую аудиторию рассчитана!

Тут, конечно, есть опасность скатиться рано или поздно к простому капустнику – или, наоборот, перемудрить и погрязнуть в цитировании всех и вся. Но пока трилогия о зеленом гиганте избегает этих опасностей, устанавливая планку качества всей мультипликационной индустрии. Индустрия же, принимая правила игры, начинает штамповать «клонов» – но лишь до тех пор, пока очередной талантливый и необычный проект не перечеркнет устоявшиеся правила и не предложит новые стандарты.





АНДРЕЙ «ДРОНИЧ» МИХАЙЛЮК
Главный редактор журнала «Железо»

Монтаж или балансировка?

Holywar – это вялотекущая битва не людей, а точек зрения. Воевать под давлением общественного мнения сложно, особенно когда второй участник конфликта располагает всеми рычагами влияния на массы. Как сборщики готовых конфигураций компов, например.

Ни для кого не секрет, что со времен ZX Spectrum покупка домашнего комьютера повергает обывателя в священный трепет. Полусказочный бородатый компьютерщик, приходящий с мешком деталей малопонятного назначения, стал уже не менее узнаваемым, чем Дед Мороз. Однако кустари-одиночки рискуют не просто попасть в историю, но заодно в ней же и остаться, теснимые глобализацией, олицетворением которой являются большие компании с узнаваемыми именами. Только ленивый ретейлер, владеющий сетью розничных магазинов, не запустил в продажу серию готовых системных блоков под собственной маркой. И здесь мы сталкиваемся с тем, что низменные интересы и старых добрых бородатых админов, и крупных компаний полностью совпадают. И те и другие хотят взять с будущего владельца роскошного «пентиума» как можно больше денег. Моральный аспект подобных действий по продаже дешевого задорого и третьесортного под видом идеального мы оставим в стороне. В конце концов, отвечать по своим обязательствам можно принудить и частно практикующего мастера, и солидную контору – лишь средства будут разными. Нас же всегда больше интересует, чем именно рискует и что выигрывает стандартный среднестатистический покупатель готовой машины.

Вопросы этики и морали – не для крупного бизнеса, этот постулат трудно оспорить. Десяток лет назад многие начинающие пользователи перебарывали страх перед самостоятельной сборкой компьютера в том числе и под давлением финансовой стороны вопроса. Нормальный системник, набитый железом так называемых А-брендов, обходился не дороже готового со сравнимой, но более скромной по шильдикам начинкой. Но конец девяностых и начало XXI века – времена слишком разные, чтобы предоставлять сравнимые условия. На дворе эпоха домашних компьютеров «за 19999 рублей плюс принтер в подарок», а выбор встает уже не перед тысячами, а перед миллионами людей. И как им верить более опытным друзьям, предлагающим домашнюю сборку, если за нее приходится переплачивать? Причем не копейки, ведь разница между аналогичной конфигурацией, собранной по кусочкам на компьютерном рынке и заказанной в крупной конторе, подчас достигает половины стоимости.

Ларчик открывается донельзя просто – массовость дает производителям системных блоков оптовые цены, вот и объяснение логичной экономии. Но, к сожалению, только этим выгода не ограничивается. В арсенале крупных сборщиков хватает и других приемов, позволяющих уменьшать издержки. Видеокарты на одинаковых чипах делают почти все вендоры, так зачем заморачиваться более дорогими версиями, когда проще поставить самый дешевый вариант? Под отметкой «NVIDIA GTX280» на системном блоке вряд ли будет скрываться ASUS или Zotac, можно робко надеяться, что это будет хотя бы Sparkle. А цена конкретных комплектующих зависит не только от дороговизны картона для упаковки, включенных в стоимость игр и известности бренда. Большинство чипов для дешевых видеокарт начинают свое существование на заводах известных всем премиумных производителей… Правда, не на основной линии, а на конвейере с отбракованным, нестабильным и неразгоняемым железом. Именно оттуда их скупают мелкие стервятники рынка, впоследствии продавая под собственными торговыми марками по бросовым ценам. «Какое низкое коварство!» – воскликнул бы Александр Сергеевич, а нам остается радоваться хотя бы тому, что большинство брендов, замеченных в производстве легко палимой продукции, не пережило рубежа нашего века и давно находится по ту сторону реки Стикс. Ну или хотя бы по ту сторону Великой Китайской стены без возможности экспорта, что тоже утешает.

Справедливости ради надо заметить, что прогресс вынуждает ретейлеров повсеместно отказываться от совсем уж варварских методов по впариванию утиля населению. Гарантия на целый блок теперь все реже отделяет внутреннее убранство от владельца – на смену целиком опломбированной боковой стенке пришли опечатанные сочленения комплектующих. Но перегибы на местах пока случаются, а мы волей судеб за ними следим. Третьего дня, к примеру, в нашу тестовую лабораторию прибыл «игровой компьютер» на копеечной материнской плате со встроенным видео. Объяснить сочетание ее с мощным процессором и топовой двухчиповой видеокартой не смогли ни мы, ни сами сборщики.

Все это приводит к неутешительному выводу. В случае обострения острого желания обзавестись домашним компьютером лично я рекомендую друзьям покупать ноутбуки. И выбрать проще, и сбалансированность редко подкачивает. И только при тотальном неприятии портативных машин и страстном желании быть в курсе всех новинок игрового рынка приходится поддаваться на уговоры и заказывать системник. Но лишь в тех местах, где предлагается возможность упаковать строго обозначенное вам железо в строго оговоренный кейс, не иначе.


КУПИ
MOTORSTORM PACIFIC RIFT
М.видео
ПОЛУЧИ ШАНС
ВЫИГРАТЬ КВАДРОЦИКЛ!
16+
Welcome to
the Island
ТРОПИЧЕСКИЙ РАЙ
Внимание! Высокая аварийность!
Добро пожаловать на Остров! Это одно из красивейших мест на планете - и по нему с огромной скоростью пронесутся мотоциклы, квадроциклы, багги, внедорожники, грузовики и даже монстр-траки! 16 невероятных трасс ждут вас - брутальные гонки по бездорожью возвращаются!
www.playstation.ru
PLAYSTATION 3





ВЯЧЕСЛАВ НАЗАРОВ
человек из прошлого

Кино не для всех?

Знаете ли вы, дорогие, как доллары США, читатели, как можно использовать телевизор и чего нельзя делать с гигантскими экранами в кинотеатрах?

Телевизор является прекрасным окном в мир для теле- и кинофильмов, а также для притворяющихся ими сериалов, а не только средством отображения консольных игр. А на кинотеатральном экране не получается сражаться с демонами, вампирами, инопланетянами, а также гонять полицейских и нарушать правила дорожного движения и законы физики с помощью любимых нами приставок. И об этом ни в коем случае нельзя забывать.

Всегда следует помнить и о том, что в человечишке все должно быть прекрасно: и личико, и одежка, и душонка, и мыслишки. Это я понял еще до потопа. Но совсем недавно я осознал, что человеку необходимо иметь еще и хороший телевизор или качественный проектор, а также приличную коллекцию фильмов. В том числе и мультипликационных. По крайней мере, в том случае, если этот индивид хочет попасть в число моих друзей. Ведь как любой интеллигентный гражданин с большим удовольствием и вовремя я прихожу не только на бесплатные обеды и за зарплатой. Также никогда не опаздываю в гости и на просмотры новых киношедевров. Желательно в формате высокой четкости.

Поэтому представьте себе, каково было мое удивление, когда в гостях у одного знакомого, меня встретил роскошный 52-дюймовый красавец, битком набитый жидкими кристаллами, и стопка с фильмами на DVD и BD толщиной с мой кошелек. То есть, очень тонкая стопка. А не толстый кошелек. При этом у гражданина было столько игр для самых разных игровых платформ, сколько нервных клеток умирает у меня за каждый ненормированный рабочий день. Это число явно превышало 256 штук. При этом ничего другого, кроме тех сигналов, которые посылали многочисленные приставки на его весьма симпатичный телевизор, он и видеть не хотел. И это стало для меня внеочередным культурным шоком.

Дело в том, что мы с писателем господином Булгаковым думаем одинаково. Действительно, что-то недоброе таится в мужчинах, избегающих вина, игр, общества прелестных женщин, застольной беседы. Такие люди или тяжко больны, или втайне ненавидят окружающих. Но еще большие опасения вызывают люди, фокусирующиеся на каком-то одном виде электронных развлечений и избегающие всех остальных цифровых радостей жизни. Диагноз таким представителям нашего социума я ставить не берусь. Хотя и мог бы. Но его все равно не пропустил бы наш строгий, но справедливый главный редактор.

Знакомый с большой диагональю телевизора и маленькой подборкой фильмов так и не смог стать моим другом. Хотя я по-прежнему хожу к нему в гости, чтобы сыграть в очередную серию Soul Calibur или задумчиво поскрипеть шестеренками в Gears of War, дожидаясь, пока в цепкие руки попадет вторая часть игры. Но кроме контркультуры электронных развлечений мимо него проплывает целый пласт не менее интересного, злого и вечного. А также многое из того, что хотели ему сказать разработчики игр, а он не услышал. И даже не увидел между строк развертки своего телевизора, которых в полтора раза больше, чем у любого здорового мужчины.

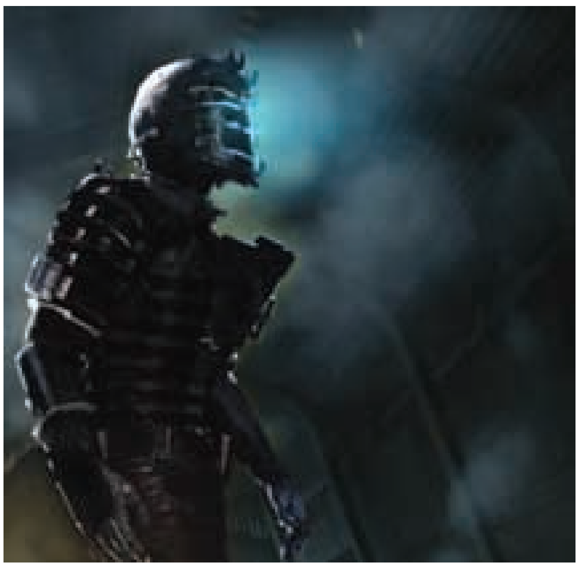
Вряд ли можно было до конца прочувствовать игру Reservoir Dogs, которая когда-то вышла на PS2, ничего не зная об одноименном фильме «Бешеные псы», снятом Квентином Тарантино, человеком с душой Деда Мороза и лицом серийного убийцы. При всех спорных достоинствах игры, ругать ее можно только на фоне просмотренной (неоднократно!) кинокартины. Впрочем, хвалить тоже. Хотя человек, хвалящий Reservoir Dogs, напугал бы меня сильнее, чем Карлсон, постучавший недавно в окно моей палаты.

Другой пример – игры сериала Final Fantasy. Их вообще следует продавать только лицам, достигшим состояния, в котором они смогли до конца досмотреть анимационную картину Final Fantasy: The Spirits Within. Это и для общего развития полезно, и последующие погружения в игровой мир сделает более занимательными.

Но все это полумеры. Мир не может быть плоским, как экран телевизора. Потому что он выпуклый и многомерный. Мир, а не телевизионная панель. И развлечений в нем предостаточно. Развлечений, которые могут изменить вас и даже немного меня. Живите полной жизнью – используйте ваши телеящики максимально. Смотрите не только на компьютерных персонажей, но и на игру некоторых живых актеров. Сопереживайте не только пиксельным и шейдерным протагонистам, но и мясистым супергероям, и их тщедушным противникам из кино. Не зацикливайтесь только на играх. А то дружить с вами не буду.

На полках

Лучшие игры в продаже





Константин Говорун

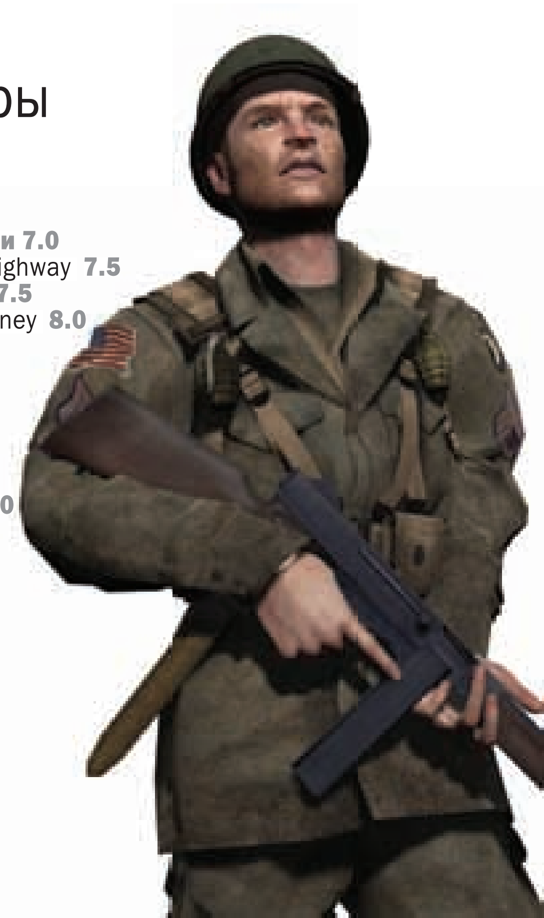
Типичная шутка этой осени: «Боже, где же мне взять время, чтобы успеть пройти все эти игры»? Действительно, нам уже доступны Gears of War 2, Fallout 3, Far Cry 2, Fable 2, Dead Space, Mirror's Edge, Resistance 2, и это только начало! Главный хит – это, конечно, многоуважаемая постапокалиптическая RPG, о которой так долго мечтали отечественные геймеры.

Более всего мне любопытно узнать, как отнесутся к Fallout 3 геймеры новой волны – те, кто не тыкал ножичком крыс в пещерах, не снимался в порнофильмах и не продавал жену в рабство. Ведь даже новый вариант Fallout – отнюдь не игра для совсем уж всех. Чтобы оценить ее, нужно иметь широкий кругозор, какой-никакой жизненный опыт и солидный культурный багаж. В этом смысле очень здорово, что она выходит на консолях (с другой, неплохо, что не только на консолях, но еще и на PC) – так с Fallout смогут ознакомиться люди, не привыкшие судить игры по количеству полигонов и шейдерным эффектам. Что же касается старых поклонников хороших игр для PC, то они должны быть счастливы. В конце концов, сколько ни говори о том, что Fallout 3 – это «Oblivion о супермутантах», но, простите, Oblivion – тоже вполне себе культовая RPG с миллионами поклонников!

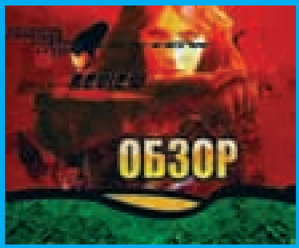
Другая игра, сносящая крышу, – Gears of War 2. Юмор в том, что даже если вам не нравятся шутеры и «мужики с бензопилами», а наибольшее удовольствие приносят файтинги или RPG об анимешных девочках, Gears of War 2 стоит попробовать. У всех хороших консольных игр есть в душе что-то общее – не зря Клифф Блежински своим главным вдохновителем считает Сигеру Миямото (создателя, напомню, Super Mario Bros.).



Рецензии и мини-обзоры



Смотрите также



Обзоры на DVD
Видеоотчеты о лучших компьютерных и видеоиграх



Обзоры онлайн
Редакция Gameland.ru оперативно делится мнением об играх



Обзоры на TV
Телепрограммы «Без винта» и «Проходняк» на Gameland.TV



«Страна Игр» рекомендует

- Gears of War 2
- Fallout 3
- Brothers In Arms Hell's Highway
- NHL 09
- Apollo Justice: Ace Attorney

Также в этом месяце

Resistance 2
(PS3, 28 ноября 2008 года)
Продолжение популярной игры, сулящее нам не только битвы с химерами в Америке, но и совершенно новые мультиплеерные режимы.

The Legend of Spyro: Dawn of the Dragon
(DS, PS2, PS3, Wii, X360, 21 ноября 2008 года)
Завершающая глава новой трилогии о дракончике Спайро привносит в игровую формулу популярную ныне возможность кооперативного прохождения.

Ninja Town
(DS, 28 ноября 2008 года)
Забавное стратегическо-оборонительное приключение кавайно-плюшевых ниндзя, обещающее принципиально новое удобное использование стилуса.

Mushroom Men: The Spore Wars
(Wii,NDS, 21 ноября 2008 года)
Ночной кошмар ботаника: обретшие в результате падения метеорита разум грибы, кактусы и прочая растительность начинают организовывать соперничающие фракции.

Sea Monsters: A Prehistoric Adventure
(PS2, 14 ноября 2008 года)
Симулятор ископаемого морского чудовища, бороздящего полные опасности доисторические водоемы.

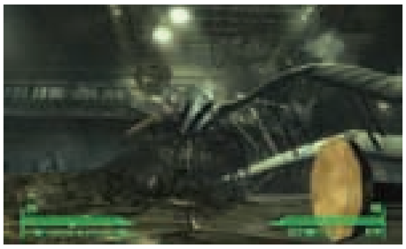
The Legend of Kage
(DS, 7 ноября 2008 года)
Старинный хит с аркадных автоматов в новом воплощении, позволяющем ему вольготно расположиться на двух экранах NDS.

Rubik's Puzzle World
(Wii, DS, 7 ноября 2008 года)
Восемь различных интеллектуальных игр на эрудицию и логику, включая и знаменитейшую головоломку венгерского изобретателя.

Новые темы



Gears of War 2
Шестеренки войны снова крутятся с бешеной скоростью, а бензопила исполняет свою кровавую песню.
Читайте на странице 74 и смотрите на DVD



Fallout 3
Инструкция по выживанию после ядерного взрыва от Bethesda Softworks
Читайте на странице 84 и смотрите на DVD



Brothers In Arms Hell's Highway
Хотя главного героя и обучили припадать к укрытиям а-ля Gears of War, тактика прохождения осталась такой же дубовой, как и четыре года назад.
Читайте на странице 98



GEARS

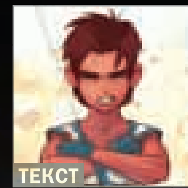
ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360
Жанр:
shooter.third-person.
sci-fi
Зарубежный издатель:
Microsoft
Российский дистрибьютор:
«Алион»
Разработчик:
Epic Games
Количество игроков:
до 2 (co-op сюжет)
до 5 (co-op режим «Орда»)
до 10 (vs-мультиплеер)
Онлайн:
www.gearsofwar.com
Страна происхождения:
США

В день, когда я пишу эти строки, когда поступления игры в магазины еще ждать и ждать, когда нет еще восторженных отчетов, сводок продаж и утомительных мегабайт форумных обсуждений. В день, когда все еще по-прежнему и сбережения нетерпеливо позвякивают в уютных свиньях-копилках. Сегодня. В смрадном чреве исполинского червя вдруг запела первая бензопила...

И шестерни возобновили бег

Я и представить не могу, как должен выглядеть тот самый «фильм по мотивам Gears of War». Не могу, и все тут – хоть и есть тысяча-и-один «кинематографичный блокбастер» во главе с достойным восхищения Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, где все на



ТЕКСТ
Артем Шорохов

этот счет уже разжевано и расставлено по полочкам: бери да снимай, не забудь только вырезать эти игровые атавизмы, интерактивные вкрапления с перебежками от чекпойнта к чекпойнту, от ролика к ролику. Но чистокровные шутеры, вроде парочки тех, что вынесены на наши страницы под меткой «Похожие игры», – словно белые вороны. И самая белая из них как раз Gears of War. Потому что она – в первую очередь игра. Игра, все в которой подчинено геймплею, и только ему. Да, во второй части вдруг прорезался сюжет, она пестрит претенциозно срежиссированными сценами, и мы вдруг с удивлением ловим себя за вечерним чаем на обсуждении деталей рассказанной пером Джошуа Ортега истории, пытаемся интерпретировать сценарные ходы, гадаем, кто же такая эта королева локустов... Все это есть. Но все это – лишь антураж, золоченая рамка, приглашение собственными руками, глазами, ушами и вкусовыми сосочками попробовать лучший в мире коктейль из давно известных компонентов. Смешать, но не взбалтывать, иначе магия рассеется. И эта зацикленность на геймплее, это очевидное стремление взять что-то хорошее, сделать его лучше, а потом еще и превзойти себя роднит Gears of War с играми от Nintendo, в которых до сих пор спасают принцесс, но делают это лучше кого бы то ни было. «Игра – чтобы играть», такой девиз подошел бы консольной Epic, если бы за ней уже не закрепилась слава законодательницы мод в мире графических движков. Что ж, если вы ждали этих слов – получите эти слова: встречайте Gears of War 2, первую игру на обновленном до версии 3,5 движке Unr-r-r-real E-e-engine (бурные и продолжительные аплодисменты, сопровождающиеся глухим стуком падающих в счастливые обмороки тел).

Мужики из спецназа настолько суровы...

Но позвольте начать издалека. Первая игра закончилась на мажорной ноте: бравый



Центральная! Я просил посадку, а не высадку!

Соло для бензопилы с симфоническим оркестром

OF WAR 2

ПОХОЖИЕ ИГРЫ







9.5



«Когда-нибудь вся эта суета кончится и я буду печатать открытки», – сказала бы Лара Крофт. «Сражаясь с риверами, первым делом расстреляй стрелка-наездника, потом добей животину. Они в этом пейзаже лишние», – ответил бы Маркус Феникс.

отряд «Дельта» дотащил-таки до ворот в локустовские копи большую бомбу и успешно ее детонировал. Взрыв получился очень красивый и знаменовал собой серьезный перелом в ходе затянувшейся войны. Впервые за четырнадцать лет жители планеты Сера перешли в наступление… Или нет?

Первый же уровень Gears of War 2 бросает в гущу событий: быстро и рутинно зачистив госпиталь и прилегающую улицу от залетной саранчи, Маркус Феникс и Доминик Сантьяго с общей армейской колонной отправляются на свой последний и решительный бой. И вся эта разогретая бойкими речами командующего армия, конечно же, угодит в такую заварушку, что даже звездам станет жарко. Стоя за турелью Бетти, громадного такого БелАЗа, оборудованного для военных нужд, вы за какие-то полчаса насмотритесь таких «демонстраций новых возможностей движка», на какие и не рассчитывали. Вот они, первые свежие впечатления! Будто забросило тебя в самую гущу событий какого-нибудь крышесносящего голливудского блокбастера: еще даже толком и не знаешь, что это за кино, но уже твердо решил прикупить его на Blu-ray. Пальба, крики, взрывы, дым коромыслом, орды рядовых локустов, выкашиваемые пулеметными очередями, гиганты брумаки, сбитые вертолеты, арт-обстрелы и даже самый настоящий абордаж! А ведь, вроде бы, та же самая игра, что и первая часть, но рядом с *таким* сиквелом оригинал выглядит недостойным упоминания черновиком – его ведь делали в условиях экономии бюджета. Зато теперь, в Gears 2, и шагу нельзя ступить, чтобы по тебе не шарахнули артиллерийским залпом из пары миллионов долларов в мелких купюрах. Настоящее Halo! И даже от турели отходить далеко не надо…

Приоритеты

Но через пару часов все это шоу с гимнастами и слониками потихоньку сходит на нет. Мол, всем, кому надо, нос утерли, обязательную Halo-программу откатали, так вернемся же, собственно, к Gears of War. И где-то вдруг чувствуешь, что тебя обманули, и все, вроде бы, тут опять то же самое, что и раньше, что и два года назад, лишь расцвеченное всеми красками возросшего бюджета. Даже разрекламированные новые персонажи задвинуты далеко на третий план, и быстро собравшаяся прежним составом четверка здоровяков бодро берется за привычную работу – рассаживается по укрытиям и с боем продвигается вперед и вглубь пусть отнюдь не пустынных, но разительно отличающихся от недавнего кордебалета уровней. Тра-та-та! Тра-та-та! Хедшот! Тра-та-та! Ящик с патронами! Вж-ж-ж-ж-шмяк! Achievement unlocked! Тра-та-та! Бензопила по-прежнему проваливается во все, что не может распилить, хваленая интерактивная «всеразрушаемость» встречается нечасто и вообще так себе (Stranglehold все это показала уже давно), а у многих предметов декора все так же не ощущается вес – кирпичи да стулья, которым и струя из огнемета нипочем, выпрыгивают из-под сапог спецназа, словно надувные пляжные мячики. Попробуйте-ка прикладом снайперки сбросить со стола монитор – на второй космической он взметнется к самому потолку и со стуком плюхнется в дальнем конце комнаты. Нужен патч? Не поймите меня неправильно, работа над ошибками проделана, и проделана хорошо. Количество высокодетализированных объектов в кадре возросло в разы, и без того хорошее управ-

СЕКРЕТ!

Наличие кое-каких achievements из первой части игры в профиле даст вам право играть в мультиплеере за старых героев.



В Gears of War по-прежнему самые красивые хедшоты – настоящий фетиш! Но Fallout 3 уже буквально дышит в затылок.



Хасинто. Последний оплот человечества. Что же будет с тобой, что же станется…

Похоже, каникулы кончились, малыш

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Восхищающие арт-дизайн и графика, безупречная шутерная механика, невероятный размах сюжетной кампании, продуманный со-ор и шикарный соревновательный мультиплеер.

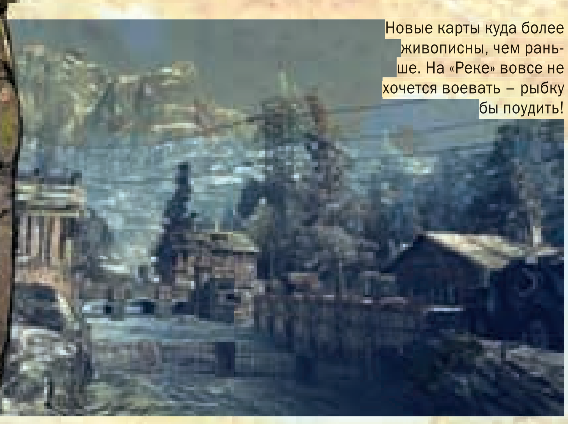
НЕДОСТАТКИ Со всех сторон похорошевшая игра в глубинной своей сути осталась все той же. После чрезвычайно яркого старта уже в середине она вдруг пробуксовывает и реабилитируется лишь ближе к финалу. А боссов мы хотим побольше!

РЕЗЮМЕ Gears 2 хороша всем тем, чем запомнилась первая часть, и вдобавок заметно улучшена буквально по всем фронтам. Точечными нововведениями ее обогатили, не отпугнув старых поклонников и завоевав расположение новых. Во многом это заслуга первой части и, увы, слабой конкуренции в жанре, но уж что есть, то есть: перед нами лучший шутер от третьего лица на рынке. И вместе с тем – одна из самых популярных кибердисциплин в мире.



«Мужика мало поймать, его нужно еще и дотащить! Аррргх!»

ТРА-ТА-ТА! ТРА-ТА-ТА! ХЕДШОТ! ТРА-ТА-ТА! ЯЩИК С ПАТРОНАМИ! ВЖ-Ж-Ж-Ж-ШМЯК! ACHIEVEMENT UNLOCKED! ТРА-ТА-ТА!



Новые карты куда более живописны, чем раньше. На «Реке» вовсе не хочется воевать – рыбку бы поудить!

ление стало еще капельку лучше, система освещения творит настоящие чудеса, и даже лицевая анимация, хоть и вызывает смешанные чувства, уже достигла того уровня, когда героев не только не стыдно взять крупным планом в диалоге, но и можно заставить «сыграть» грусть и радость, отчаяние и боль утраты, ярость и страх… И все же, как в анекдоте, осадочек остался. Мол, не переплюнули «Эпики» всех и каждого, не прыгнули выше головы. И даже проблему поздней подгрузки текстур изжили не до конца.

Впрочем, эта обида на разработчиков («Папа-а! Ну пусть еще слоники побегают!») вскоре пройдет. Оказывается, у каждого уровня здесь свое лицо. Дизайнеры GeoW отличились еще в первой части (ну кто же забыл смертельно опасную темноту Nightfall и угрожающий шелест маленьких кожистых крыльев, слепую берсеркершу и мчащийся на всех парах поезд?), но в сиквеле их фантазия поистине не знала удержу. Хотите, чтобы «слоники побегали», как в Halo или долгожданной Killzone 2? Пожалуйста. Привыкли, что во всех современных боевиках есть «органический» уровень в чреве исполинского монстра? Добро пожаловать, в районе желудка будьте осторожны – не угодите на обед страшным пищеварительным зубам. Сплав на плоту по хмурой подземной речке с подводным чудищем в духе Resident Evil 4? Тайная биолаборатория, покрытый снегом городок, горная прогулка и короткие яростные схватки с «живыми фугасами» в тесном и темном тоннеле в луче мощнейшего прожектора. На десерт – полусумасшедший искусственный интеллект, комментирующий ваши действия по взлому вверенной ему

Интернет знает, что…

Консольные воины в своем репертуаре. Примерно за полмесяца до выхода Gears of War 2 на популярном агрегаторе оценок Metacritic.com состоялась флэшмоб-акция воинствующих фанатов PlayStation 3, выставивших игре огромное число «пользовательских» нулей, снизив тем самым средний балл аж до отметки в «3.0» (и это – еще до появления среднего балла по оценкам прессы!). В ответ оскорбленные фанаты Xbox 360 отыгрались на LittleBigPlanet, чей user rating тут же скатился до «шестерки». Так что в некотором смысле можно сказать, что победа в этом сомнительном сражении осталась за консолью от Sony. Закономерным итогом стал вал «десяток» обеим играм, дабы выровнять пошатнувшиеся рейтинги, и, конечно, строгое внушение со стороны руководства Metacritic.com.

системы безопасности, и комнаты с турелями напомнят вам о Portal и Half-Life. Пусть ничего нового или, боже упаси, сверхоригинального, но зато всегда качественно, с размахом и выдумкой. А взамен светобоязненных криллей грозовой ночью здесь потчуют смертельно опасным градом, обильно сдобренным оглушающим грохотом ливня и ослепляющими вспышками молний. Схема все та же – «ни шагу за пределы безопасной зоны», но выглядит и играется очень свежо и, кажется, даже слегка пахнет озоном. Вы считали родео на броневике с фонариком на крыше клевым, но все-таки выбивающимся из общего тона игры? Что скажете о колесном танке «Центавр», легко сминающем подлесок и с пары залпов разрывающем могучих риверов? На нем вам предстоит прорываться к самому Барад-дуру, черной башне – уж простите за ссылку на «Властелина колец», но логово Королевы локустов будит в памяти лишь воспоминания о Мордоре в видении Питера Джексона. И даже назгулам здесь место найдется – обязательно посмотрите на диске «Территорию HD» с записью воздушной битвы на риверах, не пожалеете!

Калейдоскоп уровней устроен хитро: поля сражений плавно перетекают друг в друга, герои приходят и уходят, невиданные враги появляются и пропадают… О том, какое тебе даровано разнообразие, задумываешься отнюдь не сразу – только когда вдруг ставишь игру на паузу, чтобы передохнуть и осмыслить увиденное. Тогда-то и понимаешь, что зря все это время скучал по «слоникам», и вдруг хочется тут же вернуться назад и еще раз посмотреть, как заполняется теплой артериальной кровью полое тело гигантского червя, услышать, как хрипят, захлебываясь красной жижей, напарники, почувствовать вибрацию бензопилы в перепачканных липких руках, ощутить предсмертную судорогу чудовища…

Каким ты был?..

Впрочем, все это ничуть не отменяет уже однажды сказанного: Gears of War все та же. За вычетом мелких приятных улучшений, дежурного обновления зоопарка врагов, оружейного арсенала и вишенок поверх глазури. Главное и самое заметное отличие второй



Сражение на Бетти, гигантской буровой платформе, – поистине незабываемая сцена, достойная войти в анналы виртуальных развлечений наряду с погоней из MGS4: Guns of the Patriots и «снайперским» отрезком CoD4: Modern Warfare.

И ЭТА ЗАЦИКЛЕННОСТЬ НА ГЕЙМПЛЕЕ, ЭТО ОЧЕВИДНОЕ СТРЕМЛЕНИЕ ВЗЯТЬ ЧТО-ТО ХОРОШЕЕ, СДЕЛАТЬ ЕГО ЛУЧШЕ, А ПОТОМ ЕЩЕ И ПРЕВЗОЙТИ СЕБЯ РОДНИТ GEARS OF WAR С ИГРАМИ ОТ NINTENDO, В КОТОРЫХ ДО СИХ ПОР СПАСАЮТ ПРИНЦЕСС, НО ДЕЛАЮТ ЭТО ЛУЧШЕ КОГО БЫ ТО НИ БЫЛО.

«Десять туевых хуч»

Gears of War 2 встречает нас русскими субтитрами (их можно убрать или переключить на оригинальные) и идеально подобранными шрифтами. Это очень приятно. Общий уровень перевода достаточно высок, но до самого конца не покидает ощущение, что игру переводили «по кускам», автору одного из которых чаще других отказывало чувство стиля. И это – еще не говоря о редких, но оттого куда более заметных ляпах вроде «мини-ружья» и «коридоров». В целом же нас впечатлили неизменно удачные интерпретации шуток и весьма достойно выглядящие в русском варианте «памятные фразочки», которые обычно сразу же разлетаются на цитаты. И все же высший балл за локализацию присуждать не хочется – пусть сперва перестанут путаться в названиях сетевых режимов и до конца разберутся в тонкостях материала. А тому, кто занимался «переводом» книжки-руководства – стыд и позор.



Кто сказал, что брумаки – злющие и страшные? Настоящие спецназовцы настолько суровы, что оседлают зверюгу, словно цирковую пони.



Больших приятней убивать


ТЫ КУПИЛ
COMMAND & CONQUER
RED ALERT 3
?
НА ЧЬЕЙ ТЫ СТОРОНЕ? СДЕЛАЙ СВОЙ ВЫБОР 05.11.08
Выбери свою фракцию: отпразднуй триумф Советов, встань на защиту Союзников или используй технологии Империи Восходящего Солнца.
Сражайся за мировое господство на суше, в море и в небе!
WWW.ELECTRONICARTS.RU/RA3
XBOX 360
PC DVD
РЕКЛАМА
© 2008 Название и логотипы Electronic Arts и EA, а также название Command & Conquer и Red Alert являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Названия Microsoft, Xbox, Xbox360 и логотипы Xbox являются товарными знаками группы компаний Microsoft и используются по лицензии Microsoft. Все прочие товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев. Все права сохранены



Отдельная анимация для совместного «распиливания фрага» – пожалуй, самое бессмысленное и при этом самое очаровательное нововведение в Gears of War.

Скрещенные мечи

Первая Gears of War в свое время заслужила звание самой красивой игры на консолях, а как же вторая? Заметно превосходит первую часть Gears 2 лишь технологически. Тут лучше поставлен и реализован свет, здесь безусловно обширнее детализация, разнообразнее артдизайн. И, конечно, все это – с поправкой на возросшую в разы масштабность. Ни один Uncharted, никакой MGS4 не удержит в кадре столько же «красивостей», сколько под силу Gears 2. Но (и мы просим об этом не забывать) никакого чисто визуального превосходства над «графическими конкурентами» у Epic нет. В данной битве они не «самые-самые», а лишь «одни из лучших» – в чем-то выигрывают, в чем-то проигрывают, а в чем-то и вовсе остались на рубеже двухлетней давности.

части ровно одно – масштаб всего происходящего. Если раньше Маркус со товарищи подолгу перестреливались в тесных комнатах с пятью-шестью противниками, то теперь дизайнеры избавились от былых кандалов движка и писали размашистое батальное полотно. Десяток-другой вооруженных коммандос, да турель, да пара верховых, да гренадеры в сторонке, да снайперы по крышам, да летуны-бомбардиры – все для вас, развлекайтесь. Убьете этих – набегут новые, да еще и брумака-другого приведут на веревочке. И вот эта-то их свобода и меняет привычный геймплей заметнее всех нововведений вместе взятых. Сражаясь с вражеским отрядом, уже не можешь быть уверен, что через минуту сюда не набежит целая армия. Обходя окопавшихся стрелков с фланга, будь готов к тому, что их там может оказаться не двое, а семеро. Отжимая противника вглубь территории, не забывай оглядываться – не затерялся ли какой огнеметчик в тылу? Это не значит, что с «почти равных» дуэлей фокус игры сместился на шапкозакидательский веселый тир «один против армии» – уютных комнатушек с двумя столами и диваном предостаточно. Просто теперь у геймдизайнеров Gears появились новые инструменты для создания интересного и разнообразного экшна, и это незамедлительно сказалось на игре.

Немного жаль, что окончательно истаяли те робкие тактические возможности, которые многие из вас даже и не заметили в первой части, а «нормальный» уровень сложности в первой половине игры аж позволяет запиливать противников со спины, не пускаясь даже на особые ухищрения. Оно и понятно: для хардкорщиков по-прежнему есть два варианта повышенной сложности и все условия для тактического маневрирования в режиме кооперативного прохождения. Но все же чуточку обидно, что пока EA Montreal со своей Army of Two пыталась хоть как-то продвинуть вперед шаблоны co-op взаимодействий (хоть и обзаведясь при этом целым букетом недугов разной степени тяжести), ее величество Epic Games почивала на лаврах. В отсутствие по-настоящему сильной конкуренции команде Gears, в общем-то, всего и нужно было – донести флаг до той же вершины, что и два года назад, и по возможности водрузить его повыше. Два слова: «это удалось». За сим позвольте раскланяться с сюжетным режимом и перейти ко второй половине Gears of War 2.

Наконечник копья

Десять карт, восемь режимов, два года самосовершенствования и прорва игроков по всему миру, которые, купив в красный день календаря заветную коробку, из всех строчек в главном меню первой выберут ту, что впустит наконец на просторы онлайновых битв. Пока заслуженные критики смакуют музыку Стива Яблонски, пока сравнивают суммы пикселей в стремлении препарировать графику, пока подхихикивают над финальным боссом и хмурят блестящие лбы над сценарием, все те миллионы «потребителей», грохоча коваными сапогами, жадно обследуют свежие арены, адаптируют к новым условиям старые тактики, переучиваются отвешивать хедшоты и как малые дети радуются возможности на карачках выползти из жаркой перестрелки с последней гранатой в руке. Сколько коллекционных изданий, дающих именное право блистать среди товарищей золоченой бензопилой, будет продано – страшно и представить. Потому что «пройти и забыть» – это не про Gears of War. Это про какие-то другие игры. Понимая суть вещей и принимая баг-рапорты от армии своих приверженцев, в Epic, не скупясь, вложились в разработку новинок, капремонт «старинок» и оптимизацию сетевого кода своей игры. В полной мере оценить эти усилия мы сможем еще не скоро – пока видна лишь верхушка айсберга, только самые очевидные изменения. И они уже в силах заставить играть, играть и играть – ночи напролет.

Перво-наперво (то есть сразу после «Ух ты! Тут теперь вдесятером можно!») тянет нахваливать интерфейс. Гораздо удобнее сделаны камеры внешнего наблюдения для выбывших из боя: теперь дозволено не просто переключаться между ними (и это тоже оформлено куда приятней), но и свободно «летать» по уровню, словно какой-нибудь призрак. Заодно появилась возможность делать скриншо-





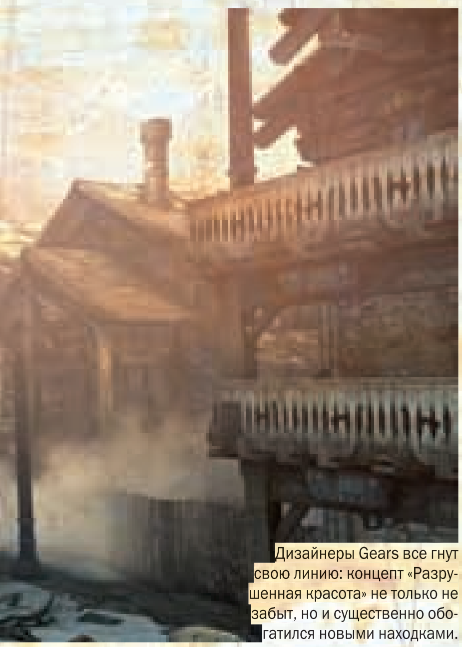
Выжить под натиском «Орды» – это вам не мир на «нормале» спасать. Тут сноровка нужна...

Творец войны

Скучноватому коллекционированию солдатских жетонов нашли достойную замену в стиле ранних Resident Evil – всевозможные записочки, страницы из дневников и газетные вырезки. Сюжету большинство из них не больно-то и нужно, зато на «атмосферу» такие находки работают очень хорошо.
В целом же, нельзя, конечно, сказать, что в Gears 2 стоило бы играть только из-за сюжета, но в качестве межуровневой смазки написанная титулованным комиксистом (и журналистом по совместительству) Джошуа Ортега история идет на ура. Нашлось место и шуткам, и драме, и красивому экшну. И уже вдруг хочется дождаться продолжения еще и потому, что обязательно нужно «дослушать, чем все кончилось». Ведь, согласно неписаному правилу трилогий, вторая часть саги ставит больше вопросов, чем дает ответов. В том числе и в романтическом плане...



Росийская локализация затронула не только сюжетные субтитры и меню, но и почти весь интерфейс.



Дизайнеры Gears все гнут свою линию: концепт «Разрушенная красота» не только не забыт, но и существенно обогатился новыми находками.

ты, так что кроме шпионской работы советуем заняться еще и фотографированием лучших моментов битвы с дальнейшей отправкой снимков на официальный сайт игры. Удобно, занятно и, главное, позволяет скрасить несколько минут до завершения раунда.

Подумали в Epic и о новичках, и даже об оффлайн-игроках. В Gears 2 есть целая обучающая кампания, буквально на пальцах разъясняющая базовые законы главных мультиплеерных режимов, есть возможность заместить опаздывающих к ежедневной вылазке в Сеть френдов AI-ботами (не забудьте настроить уровень их сообразительности) или устроить полноценный матч пять на пять, не будучи подключенным к Xbox Live вовсе, – именно этим мы перебивались до того дня, когда были запущены игровые сервера.

Снова вокруг света

Ряд старых режимов подвергся доработке напильником, а из новых так и тянет побольше рассказать о Meat Flag и Horde, которые почти наверняка целиком завладеют вниманием



КОММЕНТАРИЙ

СТЕПАН ЧЕЧУЛИН



По гамбургскому счету, в GeoW 2 нет ничего такого, чего б мы не видали в первой части. Мы снова рысью мчимся по уровням, ныряем за укрытия, стреляем, пилим мерзкую саранчу на куски. Но знакомая, казалось бы, игра умудряется захватывать так, как не получается у других, куда более «инновационных» шедевров. Пока я не добрался до финала Gears, все прочие игры (даже такие, как Fable 2 и Far Cry 2) так и скучали на полке. Вторая часть Gears of War – это такой очень-очень хороший фантастический фильм, в котором мы принимаем непосредственное участие. Разработчики снова каким-то чудесным образом на протяжении всего представления заставляют игрока пребывать в напряжении и с раскрытыми от удивления глазами следить за развитием событий. Тут не бывает скучно, а события сменяют друг друга с калейдоскопической скоростью: вот мы обороняем людскую цитадель, вот оказываемся внутри гигантского червя по пояс в крови, вот штурмуем королевский дворец саранчи. Сюжет в GeoW 2 подан под таким фантастическим давлением, что скучать попросту некогда. А уж сколько тут зрелищных сцен! Одна только поездка на брумаке запоминается надолго. Скажу банальные слова: пропускать Gears of War 2 нельзя. Мы говорим о, без сомнения, лучшем боевике со времен первой Gears of War. И вам обязательно нужно опробовать его самим. Не пожалеете.

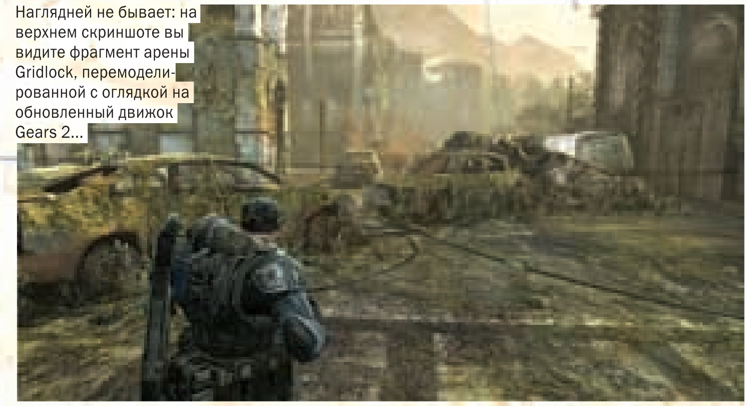


Gears-сообщества на первое время и обретут горячих поклонников в будущем.

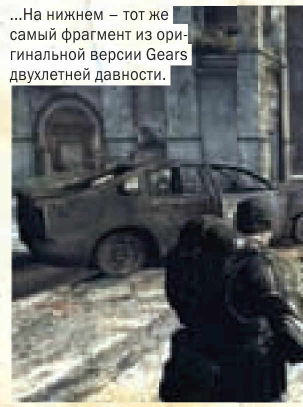
Первый, в российском варианте названный «Живым флагом», режим предлагает весьма интересный взгляд на классическое CtF-противостояние: обе команды стараются отбить «флаг» и доставить его на свою базу, заработав тем самым призовое очко. Но – с одной очень занятной поправкой: роль «флага» на уровне исполняет хамоватый и хмурый мужик без брони, зато с дробовиком. Он, AI-болван, в гробу видал все ваши мультиплееры, команды и режимы, и отчаянно отбивается от всякого, кто намерен тащить его за шкирку незнамо куда. Так что, перебив вражий авангард и чудом оставшись в живых, не ждите от «спасенного» слез умиления и заверений в вечной дружбе – он с радостью отстрелит вам что-нибудь полезное при первой же возможности, и в руки дастся только при смерти.

Второй упомянутый режим – «Орда» – даже продублирован в главном меню, ведь он вовсе не соревновательный, а… кооперативный. Карты все те же, но взглянуть на них предлагается под совершенно новым углом: здесь предстоит держать оборону под постоянным прессингом со стороны многочисленных полчищ саранчи. В одиночку или впятером вы заходите на уровень, выбраться с которого возможно лишь ногами вперед или же выдержав все пятьдесят (!) вражеских штурмов. Вы повидаете все – и партизанские вылазки за патронами, и пересмотр тактики с поправкой на вдруг увеличившееся здоровье рядовых врагов, и священный ужас перед лицом целого отряда тяжеловооруженных гигантов, и отчаянные бои в окружении, и высадку десанта прямо в центр «лагеря», и многое, многое другое. «Орда» разительно отличается от аналогичных survival-режимов прочих командных шутеров, вроде Ghost Recon Advanced Warfighter, где единственной выигрышной тактикой все еще остается «залечь полукругом и сдерживать врага огнем», спектр доступных здесь ситуаций и эмоций невероятно широк. И все это – при очевидной скупости мотивационных средств: мол, подумаешь, враги, подумаешь, «выжить»… Но отсутствие всяческих скриптовых «корректировок ситуации» и всерьез высокий потолок доступной сложности практически отметают все попытки группы монотонно действовать по однажды принятому шаблону – постоянно приходится импровизировать и принимать маленькие, но чрезвычайно важные решения. В своем роде «Орда» со своими «пятьюдесятью уровнями на десяти картах» – идеальная сингл-кампания для онлайн-гладиаторов. Если вам нужна наиболее подходящая аналогия – владейте: самой похожей по духу игрой представляется прошлогодняя Earth Defence Force 2017 от Sandlot с этими ее «битвами до последнего муравья» или, в нашем случае, «до последней саранчи» и грядущая Left 4 Dead.

В подобном духе можно продолжать и дальше, но… На сегодняшний день было бы весьма опрометчиво выносить финальный вердикт мультиплеерной части сиквела – пока все еще слишком рано. А вот промежуточный итог мы подвести, конечно, сможем. Перво-наперво, невооруженным глазом видно, что именно для командных схваток в игру и привнесены буквально все ее мелкие и крупные улучшения, и уши всех хоть как-то связанных с боевой механикой идей растут именно отсюда, из мультиплеера. Можно буквально идти по списку и ставить галочки. На форумах все еще недоумевают, зачем гранаты теперь разрешается крепить на стены? Эти люди, вероятно, давно забанены в Live и просто не догадываются, сколь много значит удачно заминированный дверной проем на подступе к мощному оружию. Сюжетная кампания не провоцирует использовать заложников в качестве живого щита? Что ж, попробуйте пересечь открытый участок карты под перекрестным огнем двух автоматов и остаться при этом в живых. Отчего бы сразу не свернуть пленнику шею, зачем рисковать, сохраняя ему жизнь? А так ли вы хотите, чтобы уже через секунду он очнулся на респауне и вновь бросился в бой, или разумнее все же приберечь «тело», хоть на полминутки (30 очков в режиме Annex!) лишив противника шанса на успешный штурм? Из редкого и бессмысленного (в сингле) развлечения «дуэль на бензопилах» на раз превращается в важную главу лекции по тактике, прогулять которую никак нельзя. Зато можно написать целый трактат о том, как интересен и нужен здесь огнемет и почему он никогда не заменит шотган. Но, думается, во всем этом вы разберетесь и сами, посвятив ближайшие месяцы совершенствованию еще два года назад приобретенных навыков ведения войны. Или… останетесь верны Halo 3 и Call of Duty 4. Третьего не дано, если, конечно, слова «соревновательный командный шутер» для вас – не пустой звук. И знаете что? Думается нам, что «настоящие» новые Halo и CoD появятся еще очень не скоро. **СИ**



Наглядней не бывает: на верхнем скриншоте вы видите фрагмент арены Gridlock, переделанной с оглядкой на обновленный движок Gears 2…



…На нижнем – тот же самый фрагмент из оригинальной версии Gears двухлетней давности.



В GEARS 2 И ШАГУ НЕЛЬЗЯ СТУПИТЬ, ЧТОБЫ ПО ТЕБЕ НЕ ШАРАХНУЛИ АРТИЛЛЕРИЙСКИМ ЗАЛПОМ ИЗ ПАРЫ МИЛЛИОНОВ ДОЛЛАРОВ В МЕЛКИХ КУПЮРАХ.



Бог с ним, с Маркусом, он из засады стреляет по газовым баллонам, специально сваленным в кучу посередь больничного холла, и через секунду зондер-отряд локустов разорвет на кровавые тряпки. Вы лучше поднимите глаза правее и выше: какая все-таки у Доминика жена красавица!



Это мой самый большой улов!

Коротко и ясно

Те, кому нравилась первая часть, полюбят вторую сразу и безоговорочно: как сиквел Gears 2 совершенно безукоризненна. В магазин – безо всяких колебаний! Те же, кто почитал оригинальную игру «серым и однообразным коридорным шутером», получили все шансы влюбиться со второй попытки – ни серой, ни однообразной, ни даже коридорной Gears 2 и не назовешь.


Черная Метка
тники 453 1/789 жертва 56 1/898.... ставки на 1.6/2.14.... охотники 453
...и помните: жертвой можете стать вы!
© 2008 Orion. Все права защищены. © 2008 Бука. Все права защищены.
На территории РФ издается ЗАО "БУКА". 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)
РЕКЛАМА
ORION
Бука

PC
PS3
XBOX 360

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





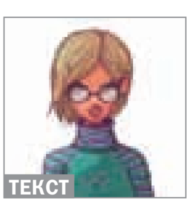


9.0



Fallout 3

Это было давно, а потому правдой быть не может. Начинающий геймер, мельком глянув на легенду десятилетней давности, скорее смачно сплюнет и пойдет играть в Far Cry 2. Вряд ли он знает, что в голове игрока со стажем уже давно своей жизнью живет роковой мир, превосходящий насыщенностью скупые спрайты вызвавшей его из небытия RPG.



ТЕКСТ
Марина Петрашко

Где-то в области фантазий о «милой сердцу стране, далекой от надоевшей повседневности», есть точка, в которой сходятся мечты многих людей. Там нет места для таких частностей, как прекрасные принцессы или освоение далеких планет – потому что, если говорить о среднестатистическом человеке, придется брать в расчет и тех, кому ни замки, ни космос не нужны. Точка эта, прямо скажем, довольно угрюмое и неприветливое место, в котором мало что есть из-за взаимного уничтожения противоположностей, но она, несомненно, популярна, поскольку удовлетворяет основные потребности всех, кто устал от цивилизации. Потребность в Подвигах, например. Объяснение, почему из обыденной жизни исчезли Подвиги, каждый находит свое. Кто-то винит упадок нравов, кто-то – технический прогресс, перенаселение, перепроизводство, – но все согласны в одном: желающему совершить Поступок развернуться совершенно негде. Узкие ворота подвига духовного подходят не всем: непублично, тяжело, никакого удовольствия, одна работа над собой. То ли дело сесть на коня (танк, звездолет), проскакать пол-Ойкумены (пролететь n световых лет) и с треском поразить супостата. Или поработить парочку миролюбивых народов. Ну где в настоящем остались непорабощенные народы? Да ради такого вытерпишь и отсутствие звездолетов с конями, и атмосферу разрухи, порожденную кропотливой борьбой за усреднение.

Люблю я пышное природы увяданье...

Black Isle нашли верную точку еще 10 лет назад. Fallout смело можно назвать «песочницей социальных отношений», в том смысле, в котором употребляется термин «игры-песочницы». Несмотря на то что, разумеется, истинной свободы между строк скриптов и жестко заданных ветвей диалогов не было, игра рождала необходимое ощущение места, в котором осталась свобода действий, пусть и купленная страшной ценой ядерной бойни. Вернее даже, катастрофа была очень удачным (в плане эмоциональной выразительности и символизма) воплощением эскапистского желания: «Да гори оно все огнем!». «Оно» сгорело, все счастливы, родился новый символ земли обетованной для сотен тысяч,

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Легендарная апокалиптическая атмосфера, дизайн, музыка. Гибкие настройки характеристик главного героя. Возможность преуспеть разными путями.

НЕДОСТАТКИ Отсутствие полноценной пошаговой драки, более прямолинейные диалоги, чем прежде, затянутые моменты в основном квесте.

РЕЗЮМЕ На первый взгляд, это старый-добрый Fallout, вид немного под другим углом. Узнаваемые предметы, легендарные характеристики и монстры на месте. При повторном осмотре обнаруживается достаточное количество заимствований из Oblivion, прошедших, впрочем, изрядный тюнинг. Архитектура заставляет вспомнить Hellgate: London, вернее развесистые обещания дизайнеров, звучавшие до выхода игры. Локализация соответствует стандартам качества и терминологии, установленным «1С» при выпуске предыдущих серий.



если не миллионов людей, уставших от несовершенства мира.

Нет лучшего времени для триумфального возвращения легендарной вселенной. Экономический кризис только что отшельников не затронул. Остальные, каждый в меру сил, гадают – кончится ли современная цивилизация? Что будет с мировой экономикой – неуемным обкрадыванием природы, неравновесным распределением труда и ресурсов, обилием виртуальных ценностей – как финансовых, так и моральных? Fallout, словно семечко, падает на благодатную почву фантазий и спекуляций – если чего-то нет в игре, воображение пользователя, подогретое общественными настроениями, заполнит пробел. Но это не значит, что вы заметите в ней много пробелов.

Мой дядя самых честных правил...

У Fallout 3 два родителя – легендарный сериал от Black Isle и Oblivion из породы The Elder Scrolls. Гены последнего проявились в детище самым причудливым образом.

Прежде всего, это, конечно, заметно во внешности персонажей. Особенное дежавю вызывают старушки – помните, когда Oblivion еще только готовилась к выходу, много шуму было вокруг «системы старения» героя, проиллюстрированной как раз женским лицом?

Впрочем, по сравнению с уродцами The Elder Scrolls жители Столичной пустоши выглядят Аполлонами и Венерами, даже мутанты. Больше никаких собранных в кучку глаз, одутловатых лиц и глупых улыбок. Что, однако, не отменяет мучений пользователя в редакторе при создании своего героя. Кажется, он стал еще более труднопроходимым, ведь мы наблюдаем голову нашего альтер эго в крошечном окошке ретрофутуристического устройства. По крайней мере, теперь можно, помучившись, вылепить красавца. Или красавицу. Анимация кулачного боя, «скольжение» по лестницам, исчезающие возле дверей в другую локацию прохожие несут на себе печать того же рода. На месте и наследственное заболевание: невнятная генеральная линия. Конечно, изрядное радиоактивное облучение способствовало стабилизации пациента, и потому основной квест не вызывает знакомой аршинной зевоты. Так, усталое бурчание, разве что. Ну вот кто придумал развлечение – бежать за папочкой через две трети карты, наблюдая,

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
role-playing.PC-style
Зарубежный издатель:
Bethesda Softworks
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
Bethesda Softworks
Количество игроков:
1
Обозреваемая версия:
PC
Системные требования:
CPU 2.4 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Онлайн:
fallout.bethsoft.com
Страна происхождения:
США

Теперь, по крайней мере, героя или героиню можно сделать не уродом…



Отрада для глаз и ушей

Можно долго оперировать трудноуловимыми нюансами, выясняя, почему в окружающие пейзажи дизайнеры вложили столько оттенка cyan и насколько больше в первых играх было оттенка magenta. Если не углубляться в колористику (а многое зависит от настроек монитора), преемственность дизайна налицо. Мы можем воочию увидеть «другую сторону» двери в Убежище, разглядеть во всех подробностях мозг-в-банке в голове у робота, полюбоваться во многих ракурсах на гигантские лица-барельефы, украшающие здания. Многое из того, о чем говорили художники первых частей и что не могло быть реализовано по чисто техническим причинам, наконец нашло свое воплощение. Например, броня из автомобильных покрышек на мутантах. Восхищения заслуживают и люди, наполнившие игру музыкой. Конечно, идея внутриигрового радио не нова, и в GTA, наверное, выбор композиций побогаче, однако слушать разносящийся над выжженной землею джаз и ритм-энд-блюз… таким сочетанием нас еще никто не баловал. Впрочем, те, кому не нравится, всегда могут радио отключить, но им (как и остальным) следует знать, что побочные задания можно получить, даже нащупав очередную волну…



как неубиваемый родитель бросается на первого встречного монстра? Каково самому-то погибать по десять раз в этих драках? И ведь даже управлять папашей-спутником не дают, а вот раньше бывало…

А что же наследство с другой стороны? С ним обошлись довольно смело.

Справа: Магазины, между прочим, торгуют по часам. Придешь к закрытию – вежливо выпроводят. А вот поднять ключевого персонажа с койки и спокойно поговорить – по-прежнему не проблема.

Живет на свете Саша, во рту у Саши каша…

Диалоговая система стала значительно проще: обертона потеряны. Хамский ответ – подобострастный ответ, впрочем, набор все равно обширный. Любопытно, что минимальный уровень интеллекта никак не сказывается на осмысленности фраз. Герой с единичкой в соответствующей графе, вместо ожидаемых ответов «Ы-ы-ы», выдает едкие комментарии, иронизирует и интригует в полном согласии со сценарием ровно так же, как его гениальный клон.

Вообще, параметры теперь работают достаточно непривычно, хотя до боли знакомые антураж, предметы и названия успешно маскируют перемену, да так, что можно отыграть часов двадцать и не заметить. «Первой помощи» нет, уврачевать себя «голыми руками» не удастся. Необходимо лекарство. Результативность его работы зависит от навыка «медицина». Раньше можно было засесть в безопасном месте и ждать, пока здоровье придет в норму. Нынче, если герой не обладает специальной способностью восстанавливаться на солнечном свету, от торчания на месте проку не будет (ищите незанятую кровать).

А вот успешность подбора паролей к компьютерным терминалам определяется в большей степени умственными способностями игрока. Выглядит процесс следующим образом: в наборе слов одного размера нужно с нескольких попыток угадать правильное. В случае, если выбрано неверное слово, но в нем есть буквы, совпадающие с буквами в пароле, игроку подскажут, сколько из них стоит на своих местах, например «три из пяти». К замкам, взрывчатке и паролям теперь не подпускают, если навык героя ниже требуемого минимального уровня. Взлом механических запирающих устройств происходит также при непосредственном участии игрока, с помощью шпильки и отвертки. Гораздо проще, чем в Oblivion, хотя уши, опять же, растут оттуда.

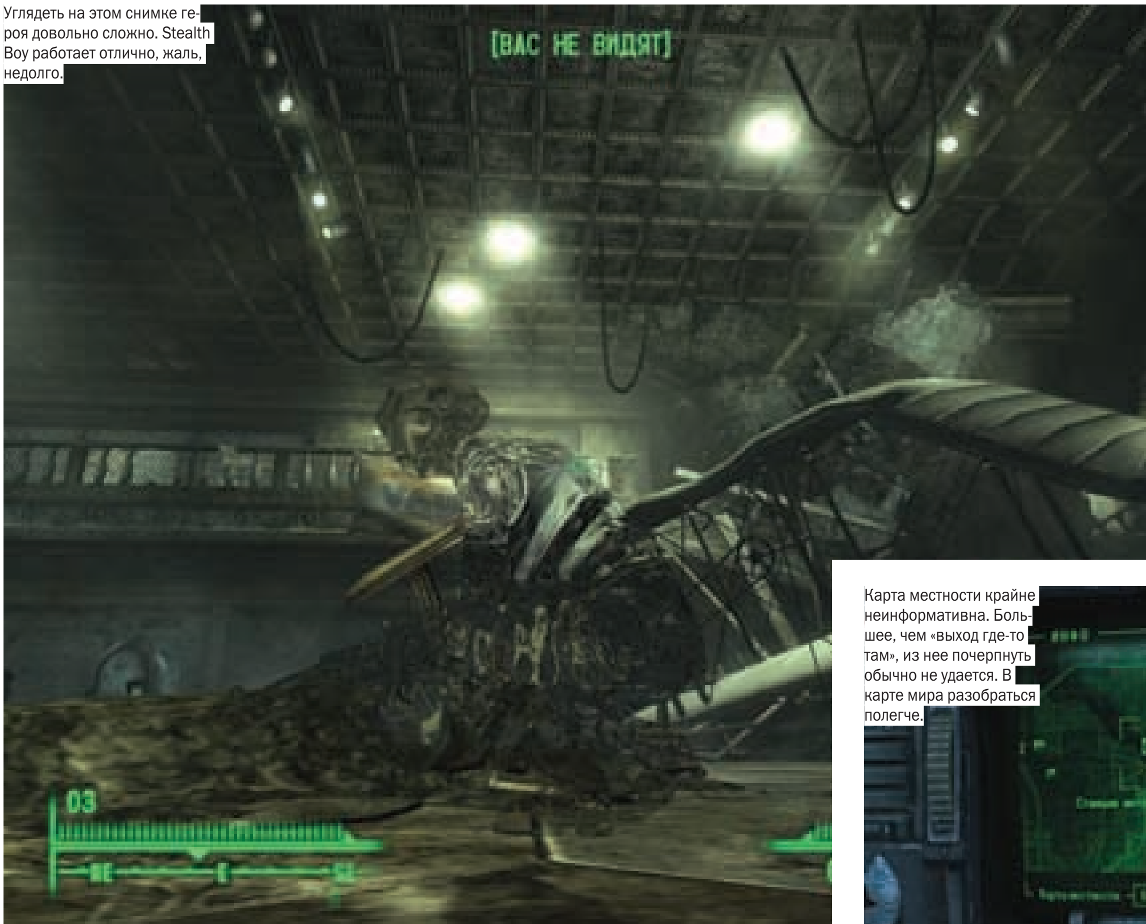


Вверху: Ошибки в игре редко, но встречаются. А еще она имеет тенденцию неожиданно по-тихому выпадать. Чаще сохраняйтесь, благо, сделать это можно где угодно.

В «Географии» Петрова нарисована корова…

Кусочек постъядерной Америки, на котором разворачиваются события игры, ожидания фаната предыдущих частей разбивает неожиданной подачей материала. С одной стороны перед нами Столичная пустошь: огромная область сложной формы (в смысле границ, а не рельефа). Находится, в основном, на севере, западе и юго-западе доступной для исследования территории. Изображает бывшие предместья Вашингтона, ныне ставшие выжженной пустыней с облезлыми лачугами и развалинами коттеджей на фоне руин гигантских транспортных развязок. Наверное, это сознательное решение дизайнеров: столкнуть вместе плоды усилий человека до и после катастрофы, когда первые в сравнении с последними кажутся настолько величественными, что невозможно поверить, будто их создали такие же люди, что собрали из металлолома жалкие домишки. Не верят же многие в земное происхождение пирамид. С другой стороны – восточные области, остатки центра города, когда-то застроенного небоскребами. Даже более претенциозными, чем те, что стоят в Вашингтоне сейчас, ведь речь идет об альтернативной истории. Сложная архитектура в этой части карты вынудила разработчиков отказаться от идеи поставить городской центр посреди единого свободного

ПО СРАВНЕНИЮ С УРОДЦАМИ THE ELDER SCROLLS ЖИТЕЛИ СТОЛИЧНОЙ ПУСТОШИ ВЫГЛЯДЯТ АПОЛЛОНАМИ И ВЕНЕРАМИ, ДАЖЕ МУТАНТЫ.



Углядеть на этом снимке героя довольно сложно. Stealth Boy работает отлично, жаль, недолго.

СЕКРЕТ!

Если вас не прельщает перспектива тащиться за папочкой через все пустоши, наблюдая, как тот методично душит представителей местной фауны (когда закончатся патроны, он и в рукопашной победит!), сделайте следующее. Откажитесь от путешествия – «прямо сейчас я с тобой не пойду». Папа выразит надежду, что вы увидитесь позже, в Ривет-сити. Отправляйтесь куда-нибудь по своим делам или просто проспите то время, пока отец ползет к городу-авианосцу (вы успеете гораздо больше благодаря функции телепортации между уже открытыми локациями). А когда завершите свои дела – ищите его в лаборатории.



Карта местности крайне неинформативна. Больше, чем «выход где-то там», из нее почерпнуть обычно не удается. В карте мира разобраться полегче.

СЕКРЕТ!

Не спешите взрывать Мегатонну, как бы вам ни хотелось отправить к чертям этот бидонвиль. Если вы разрядите бомбу (требуется 25 очков навыка «сапер» и выше), мэр на радостях подарит вам собственный дом, где вы сможете поспать, привести себя в порядок с помощью личного рободворецкого или даже разместить на специальном стенде коллекцию фигурок vault boy (впрочем, их еще найти нужно).



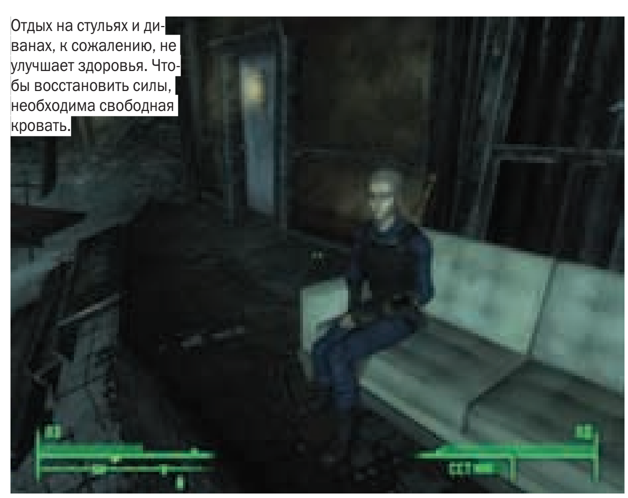
Слева: Подстреленные в режиме V.A.T.S. противники разлетаются кровавыми ошметками в замедленной съемке столь картинно, что делать скриншоты этого процесса хочется вечно. Правда, четыре сотни кадров однообразного месива на жестком диске отрезвляют. Всего не запечатлеешь...

Моя твоя отлично понимай!

Русское издание игры честно предупреждает об ошибке, допущенной самой Bethesda: на некоторых конфигурациях возможно непроизвольное возвращение английского языка. Нам, впрочем, такого наблюдать не довелось. А вот путаница в родах, не имеющая к оригиналу отношения, – обычное дело. Не только главного героя еще в прологе могут «наградить» не своим полом, но и некоторые персонажи, обращаясь сами к себе, путаются в категориях рода. Очень забавно слышать, как дамы (традиционной ориентации, кажется, все-таки) женским же голосом говорят о себе в мужском роде. Смысловых и стилистических огрехов не замечено.



Прицелиться по остовам машин, валяющимся тут и там, нельзя, но можно промахнуться или стрельнуть «от бедра», и тогда они взорвутся, нанеся существенный урон.



Отдых на стульях и диванах, к сожалению, не улучшает здоровья. Чтобы восстановить силы, необходима свободная кровать.



В воду можно спрыгнуть и поплыть со всем скарбом, но это чревато дополнительным облучением со скоростью 1 рад в секунду. И стрелять не получится. Зато по находящимся в воде – пожалуйста!

ВМЕСТО РЕПЛИК, «Ы-Ы-Ы» ГЕРОЙ С ЕДИНИЧКОЙ В ГРАФЕ «ИНТЕЛЛЕКТ» ВЫДАЕТ ЕДКИЕ КОММЕНТАРИИ РОВНО ТАК ЖЕ, КАК ЕГО ГЕНИАЛЬНЫЙ КЛОН.



пространства. Даже next-gen, как выяснилось, не тянет. Посему в игре есть довольно большой участок сложной формы (выделен жирной линией на карте мира), куда нельзя просто так попасть. Он, как в старые-добрые времена, состоит из локаций поменьше, основным средством сообщения между которыми служат наполовину разрушенные линии метрополитена. Впрочем, в единожды «открытую» область можно перейти автоматически. Правда, только в том случае, если рядом с персонажем нет врагов.

Любителям RPG, скорее всего, сложно будет оценить, какая из игры получилась «стрелялка» (бить на бегу имеет смысл лишь монстров, значительно уступающих герою в уровне). А вот с тактическим режимом V.A.T.S. геймеры, несомненно, подружатся. Куда ж без него! Засел в укрытие – накопил очки действия – нацелился – бамс! Главное, отстрелить врагу что-нибудь важное. Если повезет – оружие, но всего надежней – голову. Досрочная смерть гарантирована. На торс рассчитывать не стоит – супостат с убитым в ноль торсом будет бегать так же бодро, как его здоровые коллеги. Да, и в вымя, то бишь в пах, отныне бить нельзя, эта область присоединена к торсу. И не забудьте, что ходить в режиме V.A.T.S. тоже не позволено, выбирать точку начала драки лучше всего заранее. Как? Из засады.

По Столичной пустоши передвигаться выгодней всего на корточках, в режиме скрытности. Дело в том, что Пустошь, на первый взгляд, действительно пуста – можно бежать (или ползти) от рассвета до заката и встретить лишь пару муравьев или пчелообразных «дутней» (именит. падеж, ед.ч. – «дутень»). А можно, казалось бы, в необитаемом месте наткнуться на Deathclaw или на банду рейдеров, причем последние опаснее. Их много и они вооружены довольно неприятными средствами массового поражения – огнеметами, ручными пулеметами. А в городских локациях множество важных точек заняли мутанты, и на звуки выстрела или борьбы прибегают еще несколько особей. Поэтому скрытный режим – достойный выбор, даже для храбрецов! Садимся на корточки и ползе-ем. Как правило, в руинах и на холмах Пустоши найдется дорога в обход скоплений врага.

Чем более рьяным фанатом первых двух частей окажется геймер и чем дольше он будет играть, тем больше удивительных сочетаний сходства и различия откроется ему. Не это главное. Главное – достигнут ли баланс. Да, достигнут. Несмотря на отсутствие заветных зеленых шестиугольников и наличие режима как-бы-шутера, перед нами все тот же Fallout, пусть и с некоторыми отклонениями от привычной схемы. Плюс графика, которая и не снилась Black Isle. Плюс музыка, плюс... В общем, один сплошной плюс. **СИ**

Вверху: Бестиарий был дополнен новыми существами, какие-то твари из него исчезли, но легендарные, вроде кентавров или Когтей смерти, на месте.

Краткая биография

Если последние десять лет вы провели в Убежище, куда не завозят ни комиксы про Грогнака-варвара, ни свежие выпуски «Страны Игр», напоминаем завязку сюжета Fallout 3. Главный герой – воспитанник отца-одиночки, доктора из убежища 101, расположенного в руинах г. Вашингтона. Детство его подают геймерам в виде нескольких эпизодов. При рождении мы выбираем пол, имя и будущую внешность (последнее – посредством специального устройства, прогнозирующего облик младенцев). В год обучаемся ходьбе и распределяем очки системы S.P.E.C.I.A.L. В десять лет празднуем День Рождения, получая в подарок Pip-Boy и первое ружье. Учимся стрелять в реальном времени и с использованием системы V.A.T.S. В 16 сдаем КОЗУ, она же G.O.A.T. (как же они любят аббревиатуры!), экзамен на аттестат зрелости, и распределяем очки навыков. Когда герою исполняется 19 лет, его отец неожиданно бежит из неприступного убежища, а Смотритель пытается сорвать зло на ничего не подозревающем отпрыске. Но, благодаря помощи дочери Смотрителя, герой сбегает и приключение начинается...



В погоне за отцом придется посетить очень странные места и притом в неожиданном качестве.



Управиться с ползунками, постоянно меняющими положение в зависимости от местонахождения соседних, непросто, но возможно.

Кросс-обзор

У НАШИХ ЭКСПЕРТОВ FALLOUT 3 ВЫЗЫВАЕТ РАЗНЫЕ ЧУВСТВА. ИМ ЕСТЬ ЧТО РАССКАЗАТЬ ОБ ЭТОЙ ИГРЕ!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

Александр Устинов



СТАТУС: Зам. редактора DVD

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Max Payne 1,2, Fahrenheit, Fallout 1,2

Считает, что первым делом игра должна быть атмосферной, а все остальное можно и простить. Играет в любой современный файтинг, питает исключительную привязанность к сериалу Guilty Gear. Не любит Tekken. «Мэшер», слишком ленив, чтобы разбирать боевую систему по косточкам и тренироваться.

Геймплей

Не смотрите на смену перспективы игры – перед нами тот самый Fallout, который мы так любили. Принцип трех «У» (убей, укради, уговори) на месте и отлично сбалансирован. Как хотите, так и играйте в Fallout 3 – все зависит только от вас. А для всех сетующих об утере пошагового режима есть великолепная система V.A.T.S.

Графика

Главное нарекание вызывает только весьма корявая анимация персонажей и весьма кривая работа камеры в V.A.T.S.-режиме. В остальном же все исполнено на очень высоком уровне – прекрасный арт-дизайн, хорошая детализация персонажей и симпатичные текстуры для огромного, почти бесшовного мира.

Общее впечатление

Bethesda смогла сотворить чудо – перенести наследие Black Isle Studios в новое поколение, пускай и в несколько измененном виде: где-то что-то убавилось и упростилось, а где-то, наоборот, улучшилось и расширилось. И ни в коем случае не обманывайтесь ложным утверждением, что это, дескать, просто «Oblivion с пушками».

9.5

Алексей «Boot» Бутрин



СТАТУС: Главред gameland.ru

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Guitar Hero 2, NHL 09, Fallout 3

Ретроград и консерватор. К новым игрушкам относится подозрительно, но уж если полюбил, то это – навсегда. По этой же причине в списке любимчиков – игры либо очень реиграбельные, либо с открытым геймплеем. Отыграть полный сезон из 82-х игр в NHL или месяц строить город в SimCity 4? Легко!

Геймплей

Fallout 3 – одна из немногих игр, после окончания которых сразу хочется засесть за повторное прохождение, чтобы открыть еще не исследованные места на карте, выполнить не пройденные квесты и попробовать перки, не пригодившиеся при первом «забеге» по Пустоши. Лучшего комплимента разработчикам, пожалуй, и не придумаешь.

Графика

Переход в 3D игре только на пользу: изометрическая перспектива в духе первых The Sims, что бы там ни говорили ортодоксальные фанаты, никоим образом не играла на поддержание нужной атмосферы. Да, новый движок не хватает звезд с небес, но с реками кровищи, расчлененкой и воссозданием постьядерной «помойки» справляется на ура.

Общее впечатление

Игра на 100% удалась. Наконец-то Fallout из «писишного» раритета для кучки фриков превратился в нормальный кросс-платформенный сериал, которому (я в этом абсолютно уверен) уготована долгая и счастливая жизнь с кучей модов и продолжений. Оригинальную ролевую систему и специфический сеттинг можно с успехом доить еще не один год.

9.0

Юрий Левандовский



СТАТУС: Оператор «Звезды Смерти»

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Gran Turismo, Forza Motorsport, Soul Calibur

Большой поклонник авто- и мотоспорта, обожает сериал Gran Turismo, но и совсем не против пострелять в монстров и поотрубать им ноги. Любит бои без правил и файтинги. А еще с большим интересом относится к любому проекту, затрагивающему тему киберпанка.

Геймплей

Новый Fallout дает вам возможность играть так, как вы сами того хотите. Можете быть огромным и сильным, но тупым бугаем. Можете быть джентльменом и вместо автомата использовать остроту ваших слов, а можете стать призраком-невидимкой и подкрадываться из тени, убивая одним ударом раскладного ножа.

Графика

Не верьте тем, кто говорит, что это Oblivion, в котором деревья потеряли листву, а горы превратились в дома, это никакой не add-on: мир создан заново и по-своему красив, настоящий постапокалипсис. Да, текстурки местами ужасны. Да, анимация порой прихрамывает. Но в этот мир веришь на все сто. А какие тут хедшоты!

Общее впечатление

Мне кажется, новая часть удалась, и неважно, что будут говорить упертые фанаты. Игра очень хороша, разнообразна и здорово затягивает. Здесь можно бродить днями и постоянно натыкаться на что-то новое и интересное, а пошаговый режим и ролевая система из старых частей прижились как родные в новом трехмерном мире.

9.0

Александр Каныгин



СТАТУС: Главный редактор «PC Игр»

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Fable

Долгое время думал, что любит шутеры, однако каждая новая игра про пушки и «бах-бах» казалась совершенно идентичной прежним. После выхода Gears of War вообще отказывается знакомиться с играми, герои которых не спят в бронежилетах и не открывают двери ударом сапога.

Геймплей

Прелесть игры в том, что можно вообще не доставать оружия. Просто болтать с прохожими, знакомиться, слушать чужие разговоры. Или наоборот, превратить Fallout 3 в экшн от первого лица и методично вырезать все города. Никто вас не поставит в угол, оба варианта правильные.

Графика

Если честно, могла бы быть и покачественнее. Выбравшись из Убежища, мы на секунду слепнем от яркого солнечного света. Второй раз лишаемся зрения тут же –при виде ужасных текстур и корявой анимации персонажа. Зато лица NPC отличные: кривляющуюся Мойру хочется немедленно пристрелить!

Общее впечатление

Забудьте о первых двух частях, начните новое знакомство с новым Fallout. Не нужно сравнивать, не нужно тыкать пальцем в экран и вздыхать о том, что «позабыли» растяпы-разработчики. Нужно просто получать удовольствие от игры. Много-много удовольствия. От отличной-преотличной игры.

9.0



РЕЦЕНЗИЯ

НА ПОЛКАХ

PS3

XBOX 360

NHL 09

9.0

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
sports.traditional.
ice_hockey.sim
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Canada
Количество игроков:
до 2 (до 12 в онлайне)
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Онлайн:
www.easports.com/nhl09
Страна происхождения:
Канада


Вратари в NHL 09 продолжают разочаровывать своей нечеловеческой реакцией и «киборгообразным» стилем игры.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Соревновательный геймплей, обилие различных стратегий, лучший в истории сериала онлайн-режим.

НЕДОСТАТКИ Однотипные голы, «медленная» шайба, плохая симуляция вратарей, неиграбельный Dynasty Mode.

РЕЗЮМЕ Electronic Arts серьезно взялась за игровые сообщества. С такой мощной поддержкой онлайна NHL 09 получила бы от нас высокую оценку даже с вдвое худшей симуляцией и графикой. А уж вкупе с великолепным оформлением и в хорошем смысле сложным геймплеем получается просто игра-мечта!

› NHL 09 vs. NHL 2k9: В поисках ледового Грааля

Два названия. Два давних соперника. Две школы спортивных симуляторов. Одна Национальная Хоккейная Лига.


ТЕКСТ

Алексей Бутрин

Конкуренция – двигатель прогресса. Отличным подтверждением истинности этих слов служит противостояние двух «бойцов» из одной «весовой категории». Процессоры AMD и Intel, видеокарты NVIDIA и ATI, самолеты Boeing и Airbus – примеры можно приводить бесконечно. Подобная борьба наблюдается и среди игровых франчайзов: некоторые игры не просто похожи друг на друга, но идут, что называется, ноздря в ноздрю – как, к примеру, хоккейные симуляторы от EA Sports и 2K Sports. Именно по этой причине мы решили совместить обзоры этих двух игр в одной статье – в сравнении с «живым» соперником любые достоинства (и недостатки тоже) проявляются наиболее ярко.

Красавица и чудовище

Первое впечатление – всегда самое сильное. Недолго думая мы решили начать обзор с графического оформления, озвучки и саундтреков. И уж простите за спойлер в подзаголовке, но сравнение это будет явно не в пользу NHL 2k9 – по меркам 2008 года игра действительно выглядит чудовищно. Даже если опустить причитания по поводу низкополигональных моделей, бледных, невыразительных текстур и плохой стыковки фаз анимации, к художникам 2K все равно останется еще вагон претензий. Например, они, похоже, до сих пор не видели ни единого живого человека – так начинаешь думать, присмотревшись к нескладным и худосочным хоккеистам NHL 2k9. Еще печальнее обстоит дело с лицевой анимацией: глаза игроков живут своей собственной жизнью, невпопад бегая из стороны в сторону, как у марионеток в кукольном театре. Точно так же немотивированно у них открываются и закрываются рты. В результате на повторах опасных моментов в большинстве случаев хочется просто зажмуриться. Есть проблемы и технического характера: иногда на близких планах можно заметить белые линии на стыках полигонов или непонятную светлую окантовку моделей игроков. И, наконец, последние два цветочка на могилу графического движка 2k9: бездарный эффект расфокусировки при крупных планах и «заедание» анимации. Яркий пример этого эффекта можно увидеть, въехав игроком в борт: в лучшем случае хоккеист монолитом отвернет в сторону, как будто он вырезан из цельного негнущегося куска фанеры, в худшем же – начнет мелко дрожать и дергаться из стороны в сторону, как заблудившийся в трех соснах юнит какой-нибудь третьесортной RTS.

У визави 2k9 с визуальной частью все на порядок лучше, и говоря «на порядок», мы действительно имеем в виду «в десять раз». Еще в NHL 07 модели игроков вплотную приблизились к идеалу – улучшать тут уже практически нечего. Поэтому разработчики смогли сосредоточить усилия на более актуальных вещах, до которых у конкурентов руки все еще не дошли – например, на отрисовке новых форм сезона 08-09 (у доброй четверти команд настоящей лиги в этом году появился очередной дизайн джерси). Также была доработана и без того отличная анимация – скольжение и падения игроков теперь выглядят еще реалистичнее. Единственный заметный недостаток NHL 09 – кривая реализация бросков: легкие кистевые зачастую выглядят так, как будто шайба выстреливает с конца крюка вообще без движения клюшки, а слэпшоты, как и в прошлом году, слишком медленные и с чрезмерным замахом.

На пару очков отрывается NHL от EA и в смысле звукового сопровождения игры. И, если озвучка самого матча приблизительно равноценна в обоих проектах, то уже качество комментариев в матчах заметно отличается. Спортивные гуру 2k9 (Рэнди Хан и Дрю Ременда) практически лишены чувства юмора, шаблонны и иногда путаются в голкиперах противоборствующих команд. В отличие от них, дуэт Гарри Торна и Билла Клемента в NHL 09 не скупится на шутки и иногда даже помогает понять недостатки

NHL 2k9

7.0

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
sports.traditional.
ice_hockey.sim
Зарубежный издатель:
Take-Two Interactive
Российский дистрибьютор:
“Софт Клаб”
Разработчик:
Visual Concepts
Количество игроков:
до 2
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Онлайн:
http://2ksports.com/
games/nhl2k9
Страна происхождения:
США



Один из серьезных минусов NHL 2k9 – примитивная игра компьютера в обороне. AI склонен к «дворовому» стилю, когда за атакующим игроком с шайбой бегает добрая половина команды соперника.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Насыщенный действием геймплей, большое разнообразие голов, обилие игровых настроек, масса тактических схем, реалистичные рейтинги игроков, практически идеальное управление.

НЕДОСТАТКИ Ужасная графика, плохая стыковка фаз анимации, бедный онлайн-режим.

РЕЗЮМЕ Отличный симулятор для одиночной игры, если вы готовы мириться с устаревшей графикой и недоработанной анимацией. К сожалению, несмотря на массу достоинств, NHL от 2K все больше и больше проигрывает хоккейную гонку – франчайзу отчаянно нужен новый графический движок и полноценная поддержка онлайн-лиг.

разыгрываемой тактической схемы: если вы услышали от них пассаж в стиле «раз за разом Нью-Йорк Рейнджерс пытается безуспешно войти в зону по борту», знайте – пора уже что-то подправить и «в консерватории». Не все слава богу в 2k9 и с саундтреком, в который попали: «боянистая» Nitro (Youth Energy) из альбома The Offspring 2002 года, секонд-хэнд тема Knocked Down от Pennywise (уже использовалась в NHL 06) и даже регги Bad Boys группы Inner Circle. Вы только вдумайтесь. Регги! В хоккее!! Большую нелепость даже представить сложно – разве что очередную NBA Live озвучить русским блатным шансоном. На фоне подобных странностей и без того традиционно безупречный трек-лист NHL выглядит вообще молодцом.

В хоккей играют настоящие мужчины

А вот с геймплеем уже не все так однозначно – несмотря на полную идентичность жанров, NHL 09 и NHL 2k9 воспринимаются совершенно по-разному. Хоккей от 2K – это «театр одного актера»: игра очень быстрая, динамичная, зрелищная (в смысле игровых ситуаций), с кучей разнообразных голов, максимально заточенная под одиночный режим либо игру в паре на одной консоли. Две самые сильные стороны NHL 2k9 – работа вратарей и голы. В этом игра не только превосходит свои предыдущие части, но и уверенно утирает нос NHL 09. Анимация бросков и физика поведения шайбы приближены к реальному хоккею настолько, насколько это вообще возможно в видеоигре. Особенно разработчикам удались неожиданные броски (snapshots) и добивания на близких дистанциях (tip-ins), благодаря чему перед воротами можно устроить кучу-малу, как в настоящем хоккее – с многочисленными добиваниями и жесткой силовой борьбой. Чудо как хороши молниеносные кистевые броски и пушечные «щелчки» от синей линии. В дополнение к этому голкиперы в 2k9 играют очень разнообразно и реалистично, совершая правдоподобные ошибки с выбором позиции, чрезмерным выкатом из рамки и преждевременными попытками перекрыть бросок низом. И, наконец, последнее слагаемое успеха – простые в освоении, но при этом разнообразные обводки вратаря: есть даже уникальный трюк с «вкладыванием» шайбы в девятку из положения за воротами, который, как и в жизни, могут реализовать лишь суперзвезды. Одним словом, голевая составляющая 2k9 позволяет закрыть глаза на многое, но, увы, не на все. Зацикленность разработчиков на голах и прорывах сыграла с ними злую шутку – серия 2k, издавна славившаяся своей симуляторной педантичностью, в этом году уж очень похожа на аркаду: по умолчанию скорость хоккеистов в режиме ускорения (speedburst) и длительность такого форсажа сильно завышены, тогда как силовая борьба, наоборот, до предела упрощена, в результате чего игра в средней зоне – очень важная вещь в современном хоккее! – практически отсутствует, ведь спортсмены просто пролетают ее за считанные секунды. Поэтому обилие тактических схем игры в обороне и в центре при таком раскладе выглядит как откровенное издевательство. К счастью, по давней традиции, вся линейка NHL 2k предлагает большой выбор настроек геймплея, при помощи которых можно частично избавиться от многих аркадных симптомов. Я рекомендую с самого начала понизить



NHL 09 в сравнении с NHL 2k9 предлагает вдвое больше игровых камер, но, в отличие от конкурента, не позволяет гибко регулировать наклон и приближение.

МАТЧИ ШЕСТЬ НА ШЕСТЬ, В КОТОРЫХ ЗА КАЖДОГО ХОККЕИСТА ИГРАЕТ ЖИВОЙ УЧАСТНИК, – ЭТО ЧТО-ТО СОВЕРШЕННО НЕВЕРОЯТНОЕ!

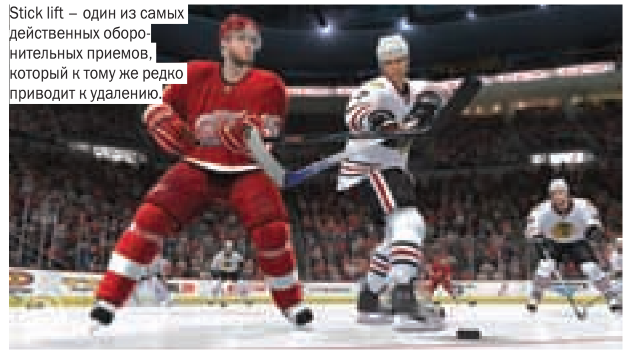
ГОЛКИПЕРЫ В 2K9 ИГРАЮТ ОЧЕНЬ РЕАЛИСТИЧНО, И ДАЖЕ СОВЕРШАЮТ ВЕСЬМА ПРАВДОПОДОБНЫЕ ОШИБКИ.

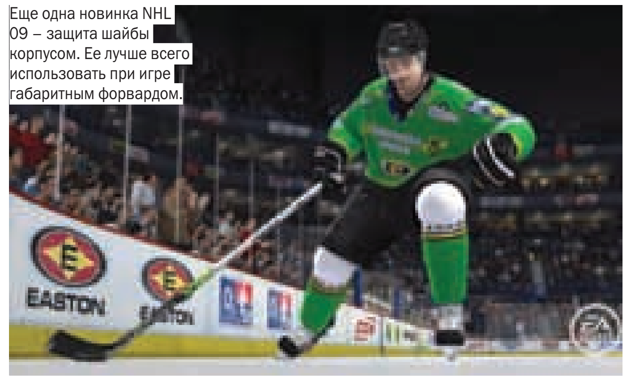
Умелую клюшку – в каждые руки!

После появления режима Skill Stick в NHL от EA, когда почти все управление клюшкой было вынесено на правый аналоговый стик, любители NHL 2k из-за непонятного упрямства разработчиков еще пару лет плакали, кололись, но продолжали осваивать чрезмерно усложненную схему управления с кнопками-модификаторами. К счастью, в этом году здравый смысл все же взял верх над гордостью и Skill Stick почти без модификаций перекочевал в NHL 2k9 из лагеря конкурентов под именем PRO Evolution Stick. Более того, 2K даже удалось улучшить придумку «Электроников», повесив на правый стик в режиме обороны отъем шайбы (в NHL для этого все еще надо зажимать правый шифт). В результате выбивание шайбы в 2k9 вполне может привести к голу (если борьба идет около ворот), тогда как в NHL 09 для и без того непростых добиваний требуется излишняя обработка шайбы. Вдобавок к PRO Evolution 2K предлагает игрокам гибридный режим управления, в котором броски и силовые продублированы по «олдскульной» схеме, что очень удобно для бросков в одно касание и опять-таки для добиваний. К счастью, EA Sports тоже не сидела сложа руки и добавила пару новинок – проброс шайбы на ход, защиту шайбы корпусом и уже упомянутые stick lift и directional poke check.

скорость и длительность speedburst, ослабить точность бросков, усложнить силовую борьбу и уменьшить значения puck control и pass assist.

В противовес скоростной и результативной NHL 2k9, EA Sports продолжает разрабатывать тему умного стратегического хоккея, и надо признать, это получается хорошо. В этом году наконец-то появились долгожданные настройки форчекинга (прессинга в зоне противника) и игры в средней зоне. Немного улучшились алгоритмы адаптации AI к стилю пользовательской игры – «кошмарить» электронного болвана одной и той же тактикой теперь просто невозможно. В целом в обороне AI играет грамотнее, эффективно блокируя броски защитниками и практически не допуская идиотских провалов с выходом один на один. Что более важно – расширился оборонительный арсенал и для живых игроков. Отбор шайбы благодаря directional poke check и 360 degree poke check теперь заработал во всех направлениях, а не только прямо по курсу. Плюс появилась незаменимая вещь – поднятие клюшки соперника, владеющего шайбой – stick lift (кстати, это один из самых распространенных приемов и в настоящем хоккее). Stick lift не только позволяет эффективно сорвать атаку, но и реже приводит к удалениям, поэтому осваивать новинку жизненно необходимо. Расширение оборонительного арсенала окончательно уравновесило наступательные и защитные стратегии NHL – игра получилась сложной и соревновательной даже при сражениях на льду против компьютера. Правда, часть хорошо известных


Stick lift – один из самых действенных оборонительных приемов, который к тому же редко приводит к удалению.


Еще одна новинка NHL 09 – защита шайбы корпусом. Ее лучше всего использовать при игре габаритным форвардом.


Кроме команд российской Суперлиги, NHL 09 дает возможность выступить от лица немецких, чешских и скандинавских клубов. Но для них, увы, не предусмотрены франчайз-режим и турниры.



Обводки в NHL 09 сложны в освоении, но если вам удалось совладать с управлением в режиме Loose Deke, это серьезно увеличит результативность игры.

недоработок так и продолжает кочевать из версии в версию еще с позапрошлого года. Главный бич NHL от EA – «медленная» шайба, а также совершенно не похожие на настоящий хоккей реализация бросков и игра вратарей. Последние по-прежнему играют в cyborg-style, всегда безошибочно выбирают позицию и «выгребают» до 90% бросков в ближний угол. Хуже того – шайба к ним, в отличие от полевых игроков, по-прежнему прилипает, поэтому с добиваниями в NHL от EA традиционно большие проблемы (а ведь именно добиваниями, между прочим, реализуется едва ли не половина всех настоящих голов в настоящем хоккее). Основная масса здешних голов – кистевые со средних дистанций по девяткам и под перекладину, неплохо летят щелчки от синей, изредка проходят «редиректы» – если на линии броска стоит свой игрок, то он всегда старается подправить шайбу. Система бросков и поведение киперов в комбинации выявляют самую главную беду NHL 09 – неправдоподобные и однотипные голы. Они портят впечатление от практически безупречной игровой механики.

Победа за неявкой соперника

EA Sports в этом году запасла в рукаве два таких туза, которые 2K крыть просто нечем. Речь о режиме Be a Pro и игре в онлайне. Главное онлайн-нововведение этого года – возможность за пару кликов создать собственную лигу и собрать полный состав из единомышленников. Причем, каждый игрок волен выбрать фиксированную позицию и отыгрывать строго одно амплуа. Поверьте на слово, матчи шесть на шесть, в которых за каждого хоккеиста играет живой участник, – это что-то совершенно невероятное. Уже только за этот уникальный режим NHL 09 стоит простить все ее недоработки. Оффлайн-прелюдией для сетевых баталий является режим Be a Pro, также предлагающий отыгрывать матчи на фиксированной позиции. Можно сразу выбрать звезду какой-нибудь известной команды NHL, но лучше всего создать собственного спортсмена и начать восхождение к Олимпу с третьего звена фарм-клуба AHL. После каждого матча оцениваются три составляющих игры – «позиционная», «командная» и «результативность», и при хороших показателях наш подопечный прогрессирует сначала до стартовой пятерки AHL-клуба, а затем может получить приглашение и в основной состав NHL-команды. Чтобы добиться успехов в Be a Pro, жизненно необходимо понимать правила и тактические приемы настоящего хоккея, но для тех, кто слабо ориентируется в ситуации на льду, есть специальный режим подсказок, в котором компьютер дает рекомендации по позиционной игре, наглядно отмечая направление движения стрелками. И, наконец, последний приятный сюрприз приготовлен EA и Федерацией Хоккея России совместно: отныне в игре присутствуют российские хоккейные клубы, правда, пока лишь в формате Суперлиги: коллективы, появившиеся в этом году в КХЛ (как казахстанский «Барыс», например), пока в игре не представлены. Зато ряд наших команд не только имеет точные составы, но и вполне может конкурировать с представителями NHL. Попробуйте сыграть в онлайне за омский «Авангард» или казанский «АК Барс» – и западные игроки будут неприятно удивлены.

Итого

Несмотря на явное преимущество NHL от EA, настоящий поклонник хоккея должен поставить на полку коробки с обеими играми. NHL 09 незаменима для онлайна и для игры в настоящий позиционный хоккей, но иногда все же хочется чистого незамутненного фана с кучей прорывов к воротам и вагоном красивейших голов. И вот тут-то вам пригодится NHL 2k9. **СИ**

Хоккейный клуб имени ООО «МММ»

Единственное, что, безусловно, расстраивает в обеих играх, – франчайз-режимы. Отсутствие в составах команд первых номеров драфта уже стало нехорошей традицией: в этом году разработчики «потеряли» главный выбор летнего драфта – центрфорварда Стивена Стэмкоса. Но это, увы, не единственная беда. NHL 09 огорчает путаницей в составах команд, характеристиках спортсменов, их позициях и амплуа, а также способна довести до истерики абсолютно неиграбельной системой трейдов и ужасной симуляцией матчей. Не отстает от нее и NHL 2k9. С трейдами и симуляцией здесь гораздо лучше, но зато подкачала реализация системы фарм-клубов и невероятная инфляция зарплат, за которой пресловутый salary cap, также растущий из года в год, попросту не поспевает. Как результат – уже через три сезона Сидни Кросби, Евгений Малкин и еще пара десятков звезд безвылазно сидят в UFA (неограниченно свободных агентах), так как ни одна команда не может позволить себе их нанять.



Вверху: Отличная иллюстрация ошибки вратаря NHL 2k9 – чрезмерный выкат из рамки: это позволяет сократить угол обстрела, но дает возможность сопернику переиграть голкипера.

Внизу: Самая приятная часть NHL 2k9 – голы. Их много, они реалистичны и очень разнообразны.





Особенно кургузость графического движка NHL 2k9 заметна на крупных планах.



Характерная черта NHL 2k9 – блеклые, как будто выцветшие цвета. Причем версия для Xbox 360 выглядит еще более бледной, чем для PS3.


ОТКРОЙ
МИР
ЗАНОВО!
PlayStation 2
NINTENDO DS
CRYSTAL DYNAMICS
eidos
PLAYSTATION 3
Games for Windows
XBOX 360 LIVE
Wii



ПОКОРИ НОВЫЕ ВЫСОТЫ, ИСПОЛЬЗУЯ ИНТЕРАКТИВНОЕ ОКРУЖЕНИЕ И СНОГСШИБАТЕЛЬНУЮ АКРОБАТИКУ
ОСВОЙ НОВЫЕ БОЕВЫЕ ПРИЕМЫ – УРАГАННЫЙ ОГОНЬ СРАЗУ ПО НЕСКОЛЬКИМ ЦЕЛЯМ, ИСКУССТВО БЛИЖНЕГО БОЯ, СТРЕЛЬБА С САМЫХ НЕПРЕДСКАЗУЕМЫХ ПОЗИЦИЙ
ВОЗМОЖНОСТИ БЕЗГРАНИЧНЫ
ВЗГЛЯНИ НА МИР ПО-НОВОМУ – ПУГАЮЩИЕ НЕПРОЛАЗНЫЕ ДЖУНГЛИ, ПОДВОДНЫЕ ГЛУБИНЫ И ГЛУХИЕ ЛАБИРИНТЫ ДРЕВНИХ ХРАМОВ
TOMB RAIDER
UNDERWORLD

PC
PS3
XBOX 360

ПОХОЖИЕ ИГРЫ







7.5



ТЕКСТ
Степан Чечулин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
shooter.first-person.historic
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Российский издатель:
«Бука» (PC), «Веллод» (PS3, Xbox 360)
Разработчик:
Gearbox
Количество игроков:
до 16
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Системные требования:
CPU 2.6 ГГц, 1 Гбайт RAM, 128 VRAM
Онлайн:
brothersinarmsgame.uk.ubi.com/hellshighway
Страна происхождения:
США



› Brothers in Arms: Hell's Highway

Четыре года назад Ренди Пичфорд задался непростой, но достойной целью – сделать, так сказать, умный экшн про Вторую мировую войну, где найдется место не только яростным перестрелкам, но и подлинной военной драме. Затея, правда, увенчалась успехом лишь отчасти, тем не менее, сегодня мы наблюдаем уже третью попытку добиться своего.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Впечатляющая графика, отличные ролики, насыщенный звук, атмосферная музыка.

НЕДОСТАТКИ Скучный геймплей, удручающе низкая разрушаемость, простора для тактики мало.

РЕЗЮМЕ За прошедшие три года Brothers in Arms заметно выросла только графически. Теперь здесь красивые взрывы и много зрелищных сцен, но геймплей почти не изменился, оставшись, увы, все таким же нудным. Бегать от укрытия к укрытию практически по единственному доступному маршруту и вяло постреливать по фрицам быстро надоедает. С другой стороны, в игре много действительно впечатляющих роликов, да и в зрелищности ей не откажешь.

В отличие от по-голливудски разудалых Call of Duty и Medal of Honor, Brothers in Arms от Gearbox Software старалась не превращать историю Второй мировой в набор бессмысленных перестрелок, а рассказать о ней как о большой человеческой трагедии.

Вооружившись движком Unreal 2, Ренди Пичфорд со товарищи соорудили не просто очередной тир, а попытались донести до «зрителя» все ужасы войны, где погибнуть легко, где не на шутку страшно, а кругом лишь грязь и кровь. Многочисленные ролики на движке демонстрировали душевные переживания персонажей, а главные и не очень герои то и дело гибли под пулями.

Геймплей разработчики тоже постарались сделать не совсем обычным. Если в той же Call of Duty мы принимали участие в заскриптованном шоу, когда необходимо было лишь мчаться вперед, расстреливая прущих со всех сторон фрицев, то в Brothers in Arms создатели попытались соорудить некое подобие тактики. Мы могли отдавать простые указания подчиненным солдатам: «спрятаться за укрытием», «прижать врага огнем» и так далее. Увы, тактика вышла дубовой, а верный путь был один на всю игру – сначала подавить фрицев огнем, а затем обойти с фланга и… В общем, понятно. Повторять эту схему из раза в раз оказывалось довольно нудно, так что вскоре игра наскучивала.

Кроме того, все ваши перемещения в пространстве были жестко ограничены рамками уровня, причем не всегда логичными. Невидимые стены мешали пройти там, где хочется, какие-то бронированные кусты перекрывали выгодные подходы, оставляя всегда только один верный путь для «неожиданной атаки». И хотя игра вызывала очень противоречивые чувства – она все же сумела стать тем глотком живительного воздуха, в котором отчаянно нуждался застоявшийся жанр шутеров про Вторую мировую.

Спустя всего семь месяцев после премьеры первой части вышло дополнение Brothers in Arms: Earned in Blood. Затем на целых три года разработчики из Gearbox с головой ушли в создание третьей части.

История нашего старого знакомого Мэтью Бейкера стартует практически там же, где закончились его прошлые приключения. Высадка союзнических войск в Нормандии идет полным ходом, фашисты бегут, а командование готовит проведение печально знаменитой операции Market Garden.

Мы становимся непосредственным участником того самого неудачного десантирования, и Пичфорд вновь тщится затмить Стивена Спилберга. На протяжении всей игры нам показывают многочисленные ролики, где царит жестокость: вешают и в упор расстреливают женщин, какие-то дети убивают фашистов, а главный герой регулярно теряет товарищей. От всего пережитого Бейкер потихоньку сходит с ума, и его начинают преследовать видения, из-за чего игра минут пять прикидывается какой-нибудь F.E.A.R.



Вверху: Гранат в игре мало, зато каждая – что ядерная бомба. Людей разрывает буквально на части.

ИГРА ВЫЗЫВАЕТ НАПРЯЖЕНИЕ И ПРЕВРАЩАЕТСЯ В ПОДЛИННУЮ ДРАМУ. РЕЖИССУРА – ОТМЕННАЯ И БЫСТРО СОЗДАЕТ ОЩУЩЕНИЕ, БУДТО СМОТРИШЬ ХОРОШИЙ ФИЛЬМ ПРО ВОЙНУ.



Несмотря на бьющий через край героический пафос, персонажей хлебом не корми, а дай порассуждать на отвлеченно-возвышенные темы – игра вызывает напряжение и превращается в подлинную драму. Режиссура – отменная, и все это создает ощущение, будто смотришь хороший фильм про войну.

А вот геймплей, увы, со времен оригинала претерпел лишь косметические изменения. Как и раньше, кругом враги, которые метко стреляют и кидают гранаты из-за укрытий. И чтобы выжить, необходимо постоянно прятаться везде, где только возможно. Стены, машины, мешки с песком – сгодится все. Удобно пристроившись за какой-нибудь баррикадой, можно либо палить по фрицам, либо снова заняться той самой дубовой тактикой из предыдущих частей.

Под вашим контролем вновь два отряда солдат, которым можно отдавать ровно два приказа – «подавить огнем» или «топать в указанную точку». Бойцы в целом действуют разумно: сами ныряют в укрытия, толково выбирают цели и достаточно метко стреляют. Но, не увидев цели, они и шагу не сделают – будут сидеть в окопе и оглашать округу воплями, что, мол, врагов не видно.

Сама по себе тактика такая же, как и раньше: приказываем бойцам прижать окопавшихся фрицев, а сами – в обход. Повторять сто пятьдесят раз до победного конца. Изредка героя оставляют без товарищей, и тогда приходится все делать самому. И в эти



моменты игра оборачивается каким-то совсем аркадным боевичком.

Беда в том, что кроме бесконечных позиционных перестрелок Brothers in Arms: Hell's Highway больше нечего предложить. Тут, как воздуха, не хватает разнообразия ситуаций и свободы действия. Разработчики снова и снова связывают нас по рукам и ногам, оставляя всегда один-единственный «верный» путь к победе. Обойти врага можно только там, где это уже придумали за нас, а сами по себе перестрелки слишком похожи одна на другую.

Миссии тоже особым разнообразием не отличаются. Снова мы захватываем города, выбиваем врагов с каких-то заводов, зачищаем мосты и дороги… Чтобы игрок не скучал, иногда дают танк и даже позволяют пострелять из его пушки. Жестянка ездит и бумкает совсем уж ненатурально, но хоть задорно. Однажды главный герой отыщет снайперскую винтовку, и вот тогда-то начнется развеселый тир.

Все это, конечно, забавно, но не избавляет Brothers in Arms от главной беды: разработчики, похоже, сами толком не решили, для какой аудитории они делают игру. В итоге здесь намешано все и сразу. Аркадные пока-

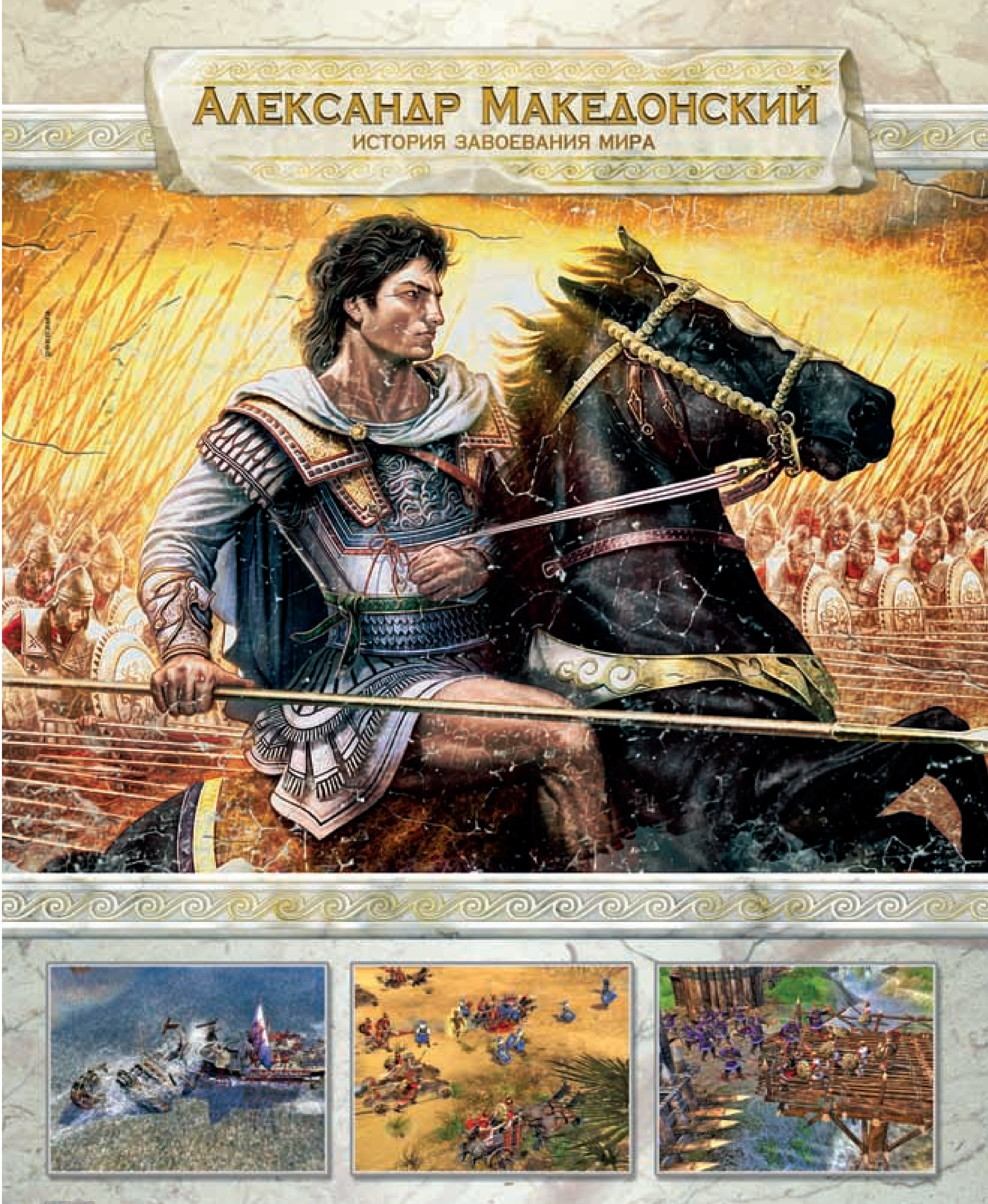
Собственно сюжет Brothers in Arms придуман не штатными сценаристами Gearbox, а написан по мотивам сериала Band of Brothers. Созданный Стивеном Спилбергом и Томом Хэнксом сериал снят, в свою очередь, по мотивам одноименной книги Стивена Эмброуза. Это рассказ о боевом пути роты «Е» 506-го парашютно-десантного полка 101-й воздушно-десантной дивизии США. Начинается история с тренировочного лагеря Токкоа, куда в 1942 году прибывает группа молодых добровольцев, потом судьба забрасывает героев в Нормандию, где они принимают участие в знаменитой высадке на Омаха бич, потом будет та самая операция Market Garden и так до самого конца войны. Band of Brothers не показывали на отечественном телевидении, но посмотреть его стоит. Спилберг, как водится, сумел передать всю драму войны, не зациклившись на одних лишь перестрелках и патриотических речах. Лента посвящена в первую очередь людям, попавшим на войну и пытавшимся там выжить.



Уровень, где дают поводить танк, будто выдернут из другой игры – настолько не вяжется с общей концепцией его вопиющая аркадность.



Практически вся игра проходит в позиционных перестрелках. И это не то чтобы весело.



Александр Македонский
История завоевания мира
Русс бит-М
www.russobit-m.ru



Когда вы управляете танком, беречь нужно не машину (ей все равно ничего не сделается), а командира экипажа. Он как высунул голову из люка, так и ездит. Герой…



Слева: Фрицы в игре ведут себя странно. То они глупо лезут прямо под ваши пули, то вдруг демонстрируют незаурядную смекалку.

Внизу: Травка зеленеет! Даром, что пластмассовая…



тушки на танке сменяются зубодробительно сложными уровнями, душещипательная драма о недолговечности солдатской жизни соседствует с их бессмертием на уровнях.

Да еще эта немотивированная расчлененка на грани трэша… Пуля из винтовки сносит фашисту не только каску, но и пробивает голову насквозь, откалывая увесистый кусок черепа. Взрыв, казалось бы, простой гранаты разрывает врагов на части – во все стороны летят оторванные руки и ноги. И даже время в эти моменты замедляется, а камера выбирает наиболее зрелищный ракурс. Выглядит подобное смакование действительно жестоко и совсем не к месту.

При этом об адекватной разрушаемости, кажется, не позаботились вовсе. Все декорации сделаны из железобетона, и картинно разваливаются только те, что предназначены на слом дизайнерами. Например, у здания можно снести лишь половину крыши – причем именно ту, где засел враг. После уничтожения угрозы, сколько ни пали по домику, ничегошеньки ему не сделается. Деревянные столы, использующиеся как укрытие, разнести удастся, а вот все остальные – нет. Мир Brothers in Arms, безусловно, красивый (взрывы, пламя, персонажи сделаны отлично), но вопиюще картонный.

Авторы Brothers in Arms: Hell's Highway пытались усидеть на двух стульях одновременно, и это получилось неважно. Разработчики хотели сделать реалистичный боевик про Вторую мировую, но почему же все погибшие солдаты вновь как ни в чем не бывало оживают на ближайшем чекпойнте? С какой стати фрицы постоянно возникают из воздуха? Отчего зачищенная, вроде бы, территория может вдруг ни с того ни с сего под завязку заполниться фашистами?

У Gearbox получилась очень неровная игра, где намешаны пафосные речи, мистические истории, аркадный боевик и несмелое заигрывание с тактикой. И это притом, что игра изо всех сил пытается оставаться предельно серьезной. И постоянно возникает чувство, что все элементы сделаны только наполовину, не доведены до ума, да и находятся они тут лишь для проформы. Вас ждет около тридцати пространных миссий, но расстреливать фрицев, спрятавшись за мешками с песком, надоест уже к десятой. Поначалу еще веселят все эти сцены с оторванными руками, радует музыка, интригуют видеоролики, но быстро все это превращается в без меры затянутое и скучноватое представление. **СИ**

КОММЕНТАРИЙ

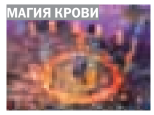
АЛЕКСАНДР УСТИНОВ

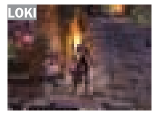


Сразу оговорюсь, что являюсь большим любителем оригинальной Brothers in Arms: Road to Hill 30 и тараторить буду со своей колокольни. Hell's Highway вышла очень странной и неровной. С одной стороны, имеем классные и весьма продолжительные заставки, в меру интересный сюжет, привычный тактико-пазловый геймплей. Однако ж, именно геймплей и растерял всю былую напряженность за счет веяний моды и вездесущей «доступности» – тут вам и самовосстанавливающееся здоровье Бейкера и всего его взвода, и откровенно читерская в рамках данной игры система укрытий и «воскресающие» посреди уровня товарищи. Попытка разнообразить процесс покатушками на танке, игрой в снайпера и соло-похождениями «а-ля Medal of Honor» заставляет широко зевать – настолько эти вставки скучны и невыразительны. Добавьте к этому слишком уж явные баги – тут вам и бойцы, упорно застревающие в кустах, и фрицы, способные подстрелить вас, просунув ружье сквозь стену или даже стоя к вам спиной. Может, не знакомым с сериалом игрокам Hell's Highway и придется по вкусу, но фанаты, скорее всего, останутся разочарованы.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ


SACRED


МАГИЯ КРОВИ


LOKI

7.0

Посмертный ragdoll просто чудовищный, что у монстров, что у героев.



Со стилизацией героини явно переборщили.



Sacred 2: Fallen Angel



ТЕКСТ
Илья Ченцов



ТЕКСТ
Марина Петрашко

Если раньше вы думали, что карикатурные немцы, создатели специфического порно, любители своеобразных стратегий и тяжелого металла (музыки) – вымысел, Sacred 2 вас переубедит. Ибо, если порностратегическая составляющая игры, сдобренная гитарными запилами, для кого-то сделана, значит, этот кто-то существует?

Бонус +5 к уверенности в существовании особой аудитории поклонников немецкого геймдизайна придает то, что Sacred 2, по сути построена на идеально подходящем к ее желаниям фансервисе. В остальном она строго следует традициям жанра и скромно претендует на лавры игры класса «пока не вышла Diablo III».

Не лепо ли ны бяшеть, братие, начати старыми словесы...

Несмотря на то что в разделе «Story & Texts» списка создателей фигурируют аж семь человек, включая Боба Бейтса, автора сценария Unreal II и Eric the Unready, сюжет подан просто ужасно. Никаких роликов на движке и диалогов – каждый следующий квестодатель произносит короткий монолог и меняет направление стрелки, указывающей, куда нам идти дальше. Иногда фразы бывают внятными, иногда – мягко говоря, не очень. Лидер хит-парада – солдат-зомби со своим «Умм... Гагааа?». Чтобы понять произошедшее, приходится заглядывать в журнал заданий – только прочитав его, мы внезапно узнаем, что у ходячего мертвяка на груди была табличка «Отведите меня на ферму» – значит, нам туда дорога... А впрочем, можно просто бегать по стрелочке, избивая или расспрашивая тех, кто встретится в точке назначения, да собирая по кнопочке Q выпавшее из убитых добро, которое вполне может оказаться важным для выполнения задания. Тем более что иногда стрелка скачет неожиданно, без всяких интермедий. Но формально все честно – две кампании, плюс персональная цепочка заданий для каждого персонажа, плюс вороха поручений, которыми нас готовы одарить все и каждый. Серьезно, идешь по городу, а вдоль дороги мертвые с квестами стоят. Не в том смысле, что нежить, а в том, что явно не люди, а чурбаны, у которых одно предназначение – поставить на нашей карте очередной кружочек. Когда на каждого – одно диалоговое окошко, характер тут не выпишешь, интригу не закрутишь. Да и у нас вариантов ответа немного – «Согласиться» да «Отказаться», а в сюжетных и того меньше.

Иногда интересные задания попадаются – очень неплох квест с группой Blind Guardian, равно как и выдаваемые за него подарки от музыкантов. Вряд ли вы захотите пропустить и путешествие на далекий остров, где можно заполучить верхового зверя. Заставляет ухмыльнуться ловкий паренек, хитростью вынуждающий героя принести три ведра воды для свиней – парадокс в том, что если вы раскроете его козни и откажетесь, опыта за свою мудрость вы не получите. Но в целом – верится, что в игре 800 квестов... в каждый из которых, соответственно, вложена в среднем 1/800 таланта тех, кто их сочинял.

Сами мы не местные...

Извините, что вот так, сразу, с истории. Даже младенцам известно, что Sacred – Diablo-клон, а в таких играх сюжет искать вредно для здоровья. Однако честь мундира требует проверить обещания разработчиков. Вот и проверяем: как там с перенесением времени действия за 2000 лет до событий первого эпизода? А никак. Ну, то есть, действие-то перенесли, но ни на что это особенно не повлияло. Как было фэнтезийное средневековье

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing.action-RPG
Зарубежный издатель:
Deep Silver
Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
Ascaron
Количество игроков:
до 16
Системные требования:
CPU 2.4 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Онлайн:
www.sacred2.com
Страна происхождения:
Германия

Недочеты локализации, как то: путаное изложение квестов, несогласованный перевод географических наименований, странные названия и описания вещей – имеют место быть. Однако, врубаясь в орды монстров, потихоньку понимаешь, что переводчики виноваты не во всем. Такое впечатление, что тексты и в оригинале отличались туманностью (вспомните задание с рычащим зомби и табличкой, которую можно было прочесть только в своем дневнике). Разработчики перехитрили сами себя, вырезая и компилируя разные задумки и идеи, и это видно не только в текстах. Например, теоретически разрешено использовать одного персонажа и в одиночном, и в многопользовательском режимах. Но если вы, поиграв с друзьями, а вернете героя в одиночный – все задания придется выполнять заново. В мультиплеер можно согнать персонажей с разницей в десятки и сотни уровней, из-за чего даже обещанное усреднение мощности монстров потеряет для слабого героя какое бы то ни было практическое значение. Игра на русском интернет-сервере пока идет вяло и еще совсем недавно сводилась к рассуждениям геймеров: «Скорей бы вышла Fallout 3».

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Красивый мир, разнообразные герои, альтернативные кампании и персональные миссии героев, Blind Guardian и гитара-топор.

НЕДОСТАТКИ Однообразные задания, огрехи в интерфейсе, ужасная подача сюжета, водопады одинаковых возрождающихся монстров, тактический потенциал пропадает зазря.

РЕЗЮМЕ Судя по обилию неуклюжих шуточек, даже сами разработчики отнеслись к игре несерьезно, улучшив первую Sacred в стиле «фанатского римейка». Увы, количество (заданий, монстров на экране, видов снаряжения и вариантов развития персонажа) не перешло в качество. Если проследить историю анонсов, складывается впечатление, что игру делали под хардкорную аудиторию, но внезапно передумали, сократили большинство сложностей в игровой механике и оставили только то, что может понравиться так называемому «казуалу».

с элементами техномагии, так и осталось (мотаем на ус: техномагический подход серьезно тормозит прогресс; мы не будем, не будем обожествлять редакционную микроволновку). Прозрачные намеки на искусственное происхождение мира, аллюзии на современность, обращения к человеку по другую сторону экрана и прочий постмодернизм приводят к одной мысли: это «Магия крови», только еще более несмешная. Наслаждение геймер обязан получать от другого. От внешнего облика героев, от пейзажей. И от битв.



У стража храма на причинном месте дырка. Закрывается железным гульфиком, в переводе носящим целомудренное наименование «предмет».

Хозяйка Т-энергии

Любоваться видами – пожалуйста. Они и правда очень приятны. Яркие краски, мельтешение листвы, величественные замки, трава, весело вылезающая из-под земли при нашем приближении… Герои… гм... ничего. Особенно собакоголовый страж храма, этакий парафраз робота Вертера и Дарта Вейдера. Воин тени – восставший из мертвых Конан. Инквизитор подозрительно широкоплеч, что-то нескладное скрывается под его балахоном, но, возможно, так и надо – стал бы он иначе в балахон-то рядиться? Но вот героини...

Глядя на Серафиму, вспоминаешь, что и у слова «порнография» есть иносказательный смысл. Эти подагрические, в застарелых синяках, натруженные ноги могут назвать привлекательными только очень смелые любители виртуального обнаженного тела. Но ведь обнажили же их зачем-то, и даже снабдили ярко-красным педикюром! Эльфийская магичка и дриада на вторых ролях несколько сглаживают картину. Лучше бы в примы взяли кого-то из них. Что ж. Остается наслаждаться резней. Как и в прошлый раз, авторы явно предполагали, что мы будем получать удовольствие от массового уничтожения монстров. Враги нападают в огромных количествах, заставляя с первых же минут игры задуматься о том, как бы их убивать помногу и автоматически. Конечно, неквестовое «мясо» можно игнорировать – убежать в большинстве случаев нетрудно, особенно если вы верхом. Однако «десять старушек – уже рубль», без монстров нет экспы, без экспы нет левелапов, а без них как получать новые навыки и увеличивать характеристики? Кроме того, из трупов, помимо денег и прочего хлама, выпадают руны боевых умений, и в ваших интересах собрать возможно более полный комплект. Ну, чтобы монстров эффективнее избивать – круг замкнулся!

ИДЕШЬ ПО ГОРОДУ, А ВДОЛЬ ДОРОГИ МЕРТВЫЕ С КВЕСТАМИ СТОЯТ. НЕ В ТОМ СМЫСЛЕ, ЧТО НЕЖИТЬ, А В ТОМ, ЧТО ЯВНО НЕ ЛЮДИ, А ЧУРБАНЫ.

Читатель наверняка захочет узнать, где же тут «немецкая стратегичность». Отвечаем – она, как надстройка над базисом, проявляется, как только геймер отрешится от непосредственного



Чем-то напоминает «Восхождение на трон», вам так не кажется?



Внизу: Сохранение в игре работает по-консольному. «Спасаемся» возле специальных обелисков.

Квестовый компас традиционно удобен – стоит лишь щелкнуть по кружку задания на карте, чтобы увидеть на мини-карте указывающую на него стрелочку, можно поставить и свою метку. Однако в остальном интерфейс не идеален – чего только стоит решение выдавать ячейки под «горячие» наборы оружия, лечебные зелья и боевые умения по мере получения героем новых уровней! Сравнить найденный или купленный предмет с тем, что надет на герое, тоже непросто. А еще в игре нет паузы. Совсем.



Вверху: Если купить Epic Mount, не продавая лошади, будет за героем бегать еще одна скотинка.

нарезания монстров и начнет оперировать алгоритмами эффективности.

Косил Ясь конюшину…

Чем севернее, тем враги «толще», однако, раз найдя принцип их низведения, вам вряд ли придется переадаптироваться. Обширный арсенал умений и заклинаний кажется атавизмом на фоне общей тупости врагов. У воина тени, бойца-некроманта, безотказна следующая схема: ставим «черепную турель», включаем невидимость, чтобы нас не били, а по мере того, как противники погибают от выстрелов турели, воскрешаем некоторых из них в качестве своих слуг. Такая комбинация работает как часы, и на «серебряном» уровне сложности, и даже в битве с гигантским моллюском (хотя там воскрешать некого, но можно вызвать призрачных воинов). С другим боссом, Т-мутантом по прозвищу «Гар-Колосс», все получилось еще смешнее – выманив чудище из ямы, некромант завел его на орочью территорию, а сам, опять же, стал невидимым и спрятался неподалеку. Полсотни орков с гоблинами (несколько шаманов постоянно плодили новых) расправились с големом примерно за полчаса – долговато, конечно, но зато фактически без участия игрока. Какая там Majesty 2 – вот оно, непрямое управление. Спасибо Ascaron Entertainment за бесшовный мир и возможность межмонстровых драк!

Жаль только, что поводов проявить творческую жилку нам дают ну очень мало. Во время игры не покидает ощущение, что это как-то связано с некоторыми таинственными исчезновениями, случившимися в Анкарии со времени анонсов. Ну, например, очень долго нам показывали Серафиму со множеством разных причесок и волосами самых экзотических цветов. Дизайнеры уверяли, что «стиль головы» можно будет выбрать. Увы! В финальной версии нет и намека на такую опцию. Обещанный распорядок дня для NPC малозаметен. Торчит квестодатель посреди леса днем и ночью, и торчит… Спасибо, хоть чудищ ездовых оставили.

Подозрительно это как-то. Словно были у создателей задумки сделать что-то действительно большое и интересное, но парадигма «бюджет не резиновый» победила. В самой идее нет ничего плохого. Но очень хотелось бы узнать, какой представляли себе разработчики собственную аудиторию, урезая одни возможности и оставляя другие. **СИ**

Внизу: Так начинается история Серафимы. Не подумайте чего, дама на кушетке по сюжету корчится от невыносимой боли.





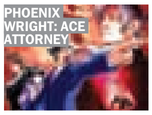
Гигантский сухопутный наутилус (головоногий моллюск) работает в Sacred 2 одним из боссов.

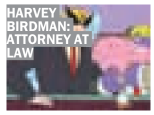


Приведите монстров в город, ближайший к сюжетной точке, – охрана разберется, а жители даже не отреагируют.


MOTORM4X
ТВОЙ ДЖИП
ТВОЯ ДОРОГА
ТВОЙ ВЫБОР
theeasyco.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ


PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY


HARVEY BIRDMAN: ATTORNEY AT LAW


TOUCH DETECTIVE

8.0


ТЕКСТ
Сергей Цилюрик

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
adventure.modern
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Capcom
Количество игроков:
1
Онлайн:
http://ace-attorney.com/aj
Страна происхождения:
Япония



› Apollo Justice: Ace Attorney

Новая часть сериала Ace Attorney, призванного перевернуть ваше представление о системе правосудия. Все как всегда – интригующие расследования, горячие словесные баталии в зале суда... Феникс Райт больше не у дел, но у него нашелся талантливый преемник!

Хотя, впрочем, тот факт, что горячо любимый нами Феникс лишился адвокатской лицензии, ничуть не означает, что в игре он окажется на вторых ролях. Напротив – как MGS2 рассказывала историю Солида Снейка при помощи Райдена, так и Аполлон Джастис помогает Фениксу довести до конца его последнее дело. И не только.

Впрочем, знакомьтесь. Аполлон – начинающий адвокат. До такой степени «начинающий», что поначалу ему придется разыскивать пропавшие трусики дочки своего работодателя. Упорство и благородство (а также ненавязчивая помощь пронырливого экс-героя), однако, позволят ему не только заработать репутацию в юридических кругах, но и добиться оправдательного приговора в нескольких делах, кажущихся поначалу безнадежными.

Apollo Justice: Ace Attorney состоит из четырех таких дел. Первое, как водится, – обучающее; именно здесь Аполлон получает опыт адвокатской деятельности. Узнает, когда лучше давить на свидетеля, а в какие моменты стоит предъявлять улики с победным возгласом «Objection!». В последующих же главах

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Увлекательный сценарий, запоминающиеся персонажи, обилие юмора.

НЕДОСТАТКИ Отсутствие достойного противника – прокурора. Геймплей по-прежнему архаичен, а нововведения предсказуемы и непринципиальны.

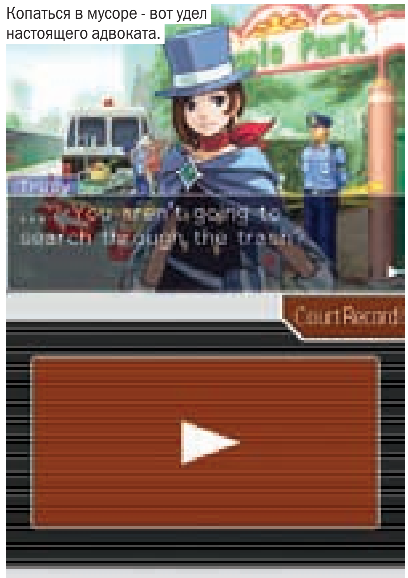
РЕЗЮМЕ Четвертая часть Ace Attorney не разочарует поклонников сериала, но и не привлечет неофитов. По сути, Capcom продает нам в четвертый раз одну и ту же игру, лишь с разными сценариями – но, к счастью, за сценарии мы этот сериал и любим. Вот и новая история сумела удержать планку качества, установленную трилогией о Фениксе Райте. Самое главное - не давайте играть в Ace Attorney людям с юридическим образованием. Скорее всего, как раз они-то и не оценят.



Свою выдающуюся шевелюру Феникс ныне прячет под шапочкой.



Для Аполлона до сих пор остается тайной надпись на этикетке бутылки. "ЗВЕЗДА". Странный гайдзинский напиток, подающийся к холодному, как матушка-Россия, борщу.



Копаться в мусоре - вот удел настоящего адвоката.

Краткий экскурс в историю

У себя на родине, в Японии, сериал о судебных казусах со сменой главного героя названия не менял – Apollo Justice: Ace Attorney в оригинале зовется Gyakuten Saiban 4. Первые три части, напомним, выходили на GBA, но англоязычного релиза удостоились лишь годы спустя. Сначала DS-переиздания была удостоена первая Gyakuten Saiban с добавленным пятым эпизодом, который использовал возможности более мощной консоли и познакомил игроков с новыми персонажами (появившимися впоследствии и в четвертой части). Это дополненное переиздание получило название Yomigaeru Gyakuten – и именно оно представило сериал на Западе, познакомив весь мир с асом-адвокатом Фениксом Райтом. Благодаря его успеху последовали порты (увы, ничем не сдобренные) второй и третьей игр линейки Gyakuten Saiban на DS. Напомним, что первая и третья в «СИ» удостоились 8.5 баллов, а вторая – лишь скромных 7.5. Нынешняя Apollo Justice сюжетно связана с предыдущими частями Ace Attorney не очень сильно – в нее, в принципе, можно играть, и вовсе не знакомясь с приключениями Феникса Райта. Но максимум удовольствия, конечно, получат знатоки всех историй Gyakuten Saiban.

судебным разбирательствам предшествует детективное расследование, посвященное поиску вещественных доказательств и сбору информации, имеющей отношение к делу. И – да, конечно же, похищенные трусики будут релевантны. Как же иначе?

Расследование проходит по стандартной для квестов схеме: мы осматриваем окрестности, отыскиваем вызывающие интерес предметы и разговариваем на различные темы с повстречавшимися персонажами. Весь процесс (как и заседание суда, впрочем) абсолютно линеен – в новые места, например, просто не пустят, пока все не вычерпано из уже доступных. Ровно так же невозможно и перейти к заседанию, не обнаружив всех необходимых улик. Поэтому тех, кто надеется найти в Apollo Justice сильную детективную составляющую, мы вынуждены разочаровать – ее здесь нет. Игра ведет за ручку по заранее прото防ренной тропинке – так, чтобы игрок мог быть уверен, что не пропустит ни одной сюжетной перипетии.

Впрочем, несмотря на то что сценарий действительно хорошо написан и переведен, да и интригует до самого финала, безупречным его назвать нельзя. Ближе к концу, когда истории персонажей переплетаются совсем уж тесно, он начинает сильно напоминать «Санта-Барбару». Да и в предыдущих частях хоть и было много моментов, которые стоило бы назвать натянутыми или нелогичными, до очевиднейших темпоральных парадоксов не доходило. В «Аполлоне» же на оном парадоксе построена вся развязка.

Еще одна важная претензия – к здешнему прокурору. Фениксу Райту постоянно противостояли оппоненты, которым было важно любой ценой добиться превосходства над несчастным адвокатом – такие оппоненты, которых можно было без зазрения совести назвать антагонистами. Аполлону же достался претенциозный прокурор и рок-звезда по совместительству, не менее благородный, чем сам высоколобый герр Джастис. И можно даже подумать, что главного героя просто-напросто ведут за ручку – обвинитель почти всегда на шаг впереди и не стесняется подкидывать дилетанту подсказки. Из-за этого теряется ощущение противостояния умному и изворотливому сопернику, казавшееся очень важным для Ace Attorney.

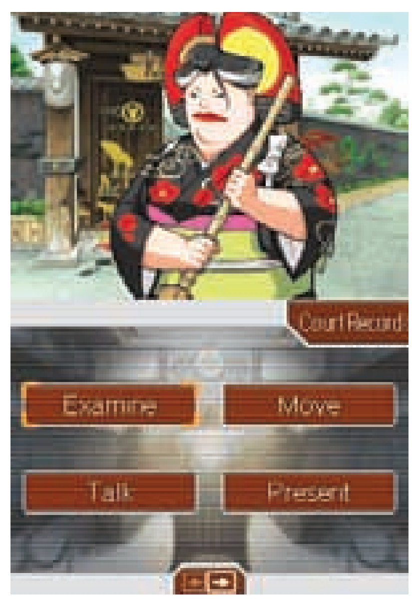
Визуально Apollo Justice выглядит хоть и ненамного, но все же заметно лучше своих предшественниц. Спрайты и задники рисовались изначально под чуть более высокое разрешение DS (предыдущие игры сериала, напомним, перебрались с Game Boy Advance), все улики выполнены в 3D, а воссоздание картины преступления зачастую сопровождается видеороликами. Впрочем, все это мы могли видеть в пятом, эксклюзивном для DS, деле первой части. Музыка же лучше не стала – по-прежнему игровой процесс сопровождают MIDI-мелодии. К счастью, в саундтреке есть несколько действительно запоминающихся композиций: хоть до уровня OST Phoenix Wright: Ace Attorney они не дотягивают, но и не разочаруют.

Игровой процесс тоже не раз заставит вспомнить вышеупомянутое пятое дело. Во время расследования предстоит опробовать несколько новых, «научных» методов сбора улик – иными словами, мини-игр с тачскрином. Они достаточно разнообразны и приятно оживляют построенный сплошь на диалогах игровой процесс, не успевая при этом надоесть.

Если в предыдущих частях Ace Attorney нововведения касались больше детективной фазы игры, то «Аполлон» несколько меняет ход судебного заседания. Герр Джастис обладает полезнейшей способностью выявлять незаметные самим свидетелям нервозные движения, которые выдают ложность даваемых показаний. К счастью, игра к пользователю снисходительна: тщательно присматриваться к потенциальным лжецам приходится только тогда, когда улики у Аполлона подойдут к концу.

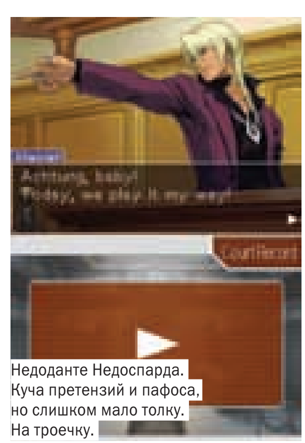
Как и предшествующая трилогия, Apollo Justice, скорее, не симулятор адвоката, а интерактивная новелла с яркими персонажами, юмором и неожиданными сюжетными поворотами. Настоятельно рекомендуется всем поклонникам квестов и адвенчур; тем же, кого напрягает помногу читать, – строго противопоказана. **СИ**

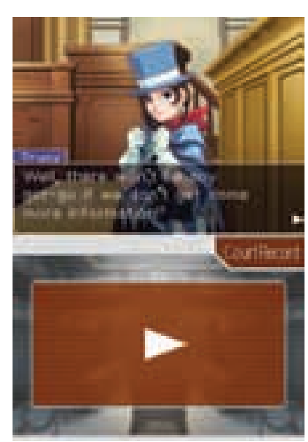
СЦЕНАРИЙ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ХОРОШО НАПИСАН И ПЕРЕВЕДЕН. ДА И ИНТРИГУЕТ ДО САМОГО ФИНАЛА.



Слева: Интерфейс в новой части не поменялся ни на йоту.

Внизу: У дочки Феникса говорящее имя: и во втором же деле у нее воруют... трусики.





Недоданте Недоспарда. Куча претензий и пафоса, но слишком мало толку. На троечку.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ







6.5





ТЕКСТ
Анатолий Сонин

› Fracture

Вслед за Star Wars: The Force Unleashed из недр Lucas Arts явился еще один боевик. На этот раз продаваться он намерен не за счет грозного пыхтенья Дарта Вейдера, а благодаря уникальной возможности свободно деформировать… ландшафт.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
shooter.third-person.sci-fi
Зарубежный издатель:
Lucas Arts
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Day 1 Studios
Количество игроков:
до 12
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Онлайн:
www.fracturegame.com
Страна происхождения:
США

В пессимистичной версии будущего из Fracture парниковый эффект разошелся не на шутку: на северном полюсе растаяли ледники и континенты по всему миру стали уходить под воду. Для борьбы с катаклизмом ученые придумали специальный агрегат, который может менять объем суши, и с его помощью удержали Северную Америку над уровнем моря. Довольно глупый, надо заметить, способ бороться с глобальным потеплением, но чего только не выдумают сценаристы, чтобы оправдать новые трюки в геймплее. К этому времени, согласно сюжету, учеными полностью воссоздан механизм действия стволовых клеток и даже появились фанатики, пытающиеся вывести сверхчеловека. Они стали модифицировать людей на генетическом уровне, в то время как все остальные занимались тем же, но при помощи кибернетики. Вскоре США раскололись на два враждующих лагеря – любители «естественных» модификаций провозгласили себя «Тихоокеанской Республикой», а кибернетики стали называться «Атлантическим Альянсом». По неизвестным причинам именно солдаты Альянса выведены в игре «добренькими», а республиканцы, соответственно, злодеями.

Познакомиться с этой замечательной историей вы сможете, если потрудитесь проштудировать многочисленные интервью с разработчиками. В самой игре все кажется намного проще: есть красные морпехи, есть зеленые, и они дерутся между собой. Причем у красных в арсенале пушки, поднимающие и опускающие пласты почвы.

Одно из таких приспособлений крепится на руке главного героя. Кнопками LB и RB (в версии для Xbox 360) вы деформируете мир, при этом заряд пушки восполняется очень быстро – терраформингом можно заниматься почти без остановки. С таким оружием на поле боя чувствуешь себя будто в редакторе карт: панорама уровня за считанные секунды меняется до неузнаваемости. Вдобавок в арсенал входят четыре вида тектонических гранат: две из них при помощи специального взрыва опускают или поднимают грунт, третья создает холм (уж скорее «столб»), а последняя вызывает небольшой ураган. При всем этом богатстве непонятным остается только одно – а зачем, собственно, деформировать землю в шутере?

Ответов разработчики заготовили несколько: «чтобы создать укрытие и спрятаться от пуль», «чтобы подбросить врагов повыше и на секунду вывести их из боя», «чтобы, наконец, решить головоломку». Жаль, укрытия из холмов получаются никудышные, враги не теряют самообладание после небольшой встряски, а пазлов авторы придумали всего

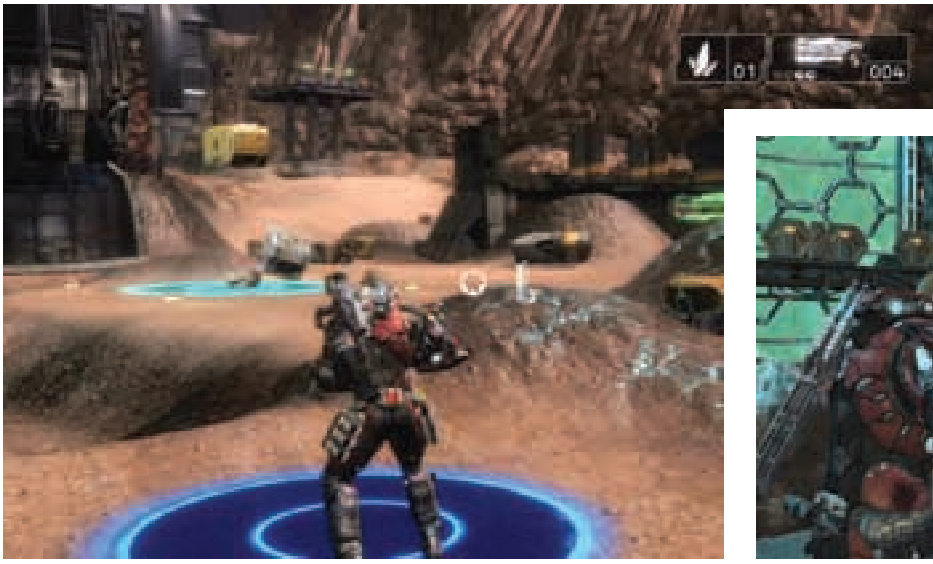
Fracture не рассчитывает на то, что кто-то возьмется за повторное прохождение. Единственное, чем могут заняться заскучавшие игроки, – собрать на уровнях всю сотню «секретных бонусов». За нахождение первых десяти открывается доступ на дополнительный уровень, полигон. По мере нахождения секретов там появляется все больше видов оружия и под конец даже открывается транспорт. На этом уровне есть специальные кнопки для вызова врагов и сброса на карту предметов. Играться с ними весело – жаль, что такие возможности не встречаются в самой сюжетной кампании.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Отлично работающая механика деформации поверхностей, соответствующая всем современным нормам графика, оригинальное оружие и музыка в стиле «Звездных войн».

НЕДОСТАТКИ Толпы глупых врагов, скучный дизайн уровней, однообразные пазлы. А деформация почвы как-то не вписалась в боевую систему.

РЕЗЮМЕ Если вводишь в игру революционную механику, будь готов весь геймплей строить вокруг нее – этому нас научили успех Portal и… неудача Fracture. От канонов жанра авторы решили не отходить, в результате и шутер из Fracture вышел так себе, и пазл скучноват. Удачная система терраформинга не удержала игру на плаву: глупые враги, однообразные уровни и скучный сюжет тянут ее вниз.



Слева: В тренировочном режиме на большом полигоне можно всласть наиграться с диковинным оружием.

Внизу: Разрушаемые строения встречаются редко. Сколько бы вы ни мяли землю под «обычным» домом, обрушить его не получится.



две штуки (и лишь преподносить их стараются по-разному): либо «поднять мост столбом земли», либо «деформировать рельеф, чтобы соединить или разъединить контакты большого механизма». Так и остается главная уникальная черта Fracture висеть в воздухе, никому толком не нужная.

А меж тем на геймплей она свой отпечаток наложила. Так как рельеф на поле боя неустанно изменяется, врагов наделили настолько «универсальным» интеллектом, что они в любой ситуации ведут себя как полные идиоты. Например, бегут всем скопом прямо на вас с автоматами наперевес. А толпы здесь приличные – раз умом каждый отдельно взятый противник не вышел, стараются брать числом. Биться в одиночку против десяти, а то и двадцати солдат – во Fracture норма. И вдвойне обидно, что любая попытка тактически использовать деформацию рельефа обречена на неудачу. Расчет здесь требуется, только чтобы найти огнеопасные бочки и подорвать всех десятерых идиотов разом. Сам по себе терраформинг прекрасно работает, но в игре о нем вспоминаешь разве что от скуки.

А заскучать на однообразных, безликих уровнях Fracture вы успеете. Уберите с футуристических локаций врагов и бонусы, и их можно не стесняясь использовать хоть в очередной игре по «Звездным войнам», хоть в любительской конверсии Halo – яркой и запоминающейся Fracture не назовешь. Оригинальными вышли лишь уровни с транспортом – навороченный багги умеет рыть под собой землю и делает импровизированные трамплины.

Но погодите унывать, найдется во Fracture и что-то без оговорок хорошее – интересные виды оружия. Например, с гранатометом «Черная вдова» можно раскидывать по уровню сразу по несколько бомб и детонировать их все одновременно, с пушкой ALM-37 – замораживать противников, а с ST4 – выпускать подземные торпеды. Врагов тоже постарались разнообразить. Одни из них умеют телепортироваться, другие прыгают по уровню как кузнечики, третьи и вовсе ползают под землей.

А в многопользовательском соревновательном режиме в это время на небольших аренах сходятся до 12 игроков, и каждый пытается по-своему изменить пейзаж. Здесь всегда царит хаос, но матчи получаются, как минимум, необычными. Вот только через пару месяцев сервера уже наверняка опустеют.

Да, Fracture не назвать плохой игрой, но высоко она не метит. Даже с набором интересных механик проект остается заурядным шутером без стержня, через год о нем никто и не вспомнит. Хорошая задумка с деформацией почвы, к сожалению, не сумела вытащить на себе всю игру. **СИ**

СЕКРЕТ!

Зайдите в меню во время одиночной игры и нажмите: вверх, вправо, влево, вниз, вверх, влево, вправо, вниз. Откроется альтернативный костюм для персонажа.

Внизу: Halo? Haze? Mass Effect? Дизайну Fracture явно не хватает изюминки.

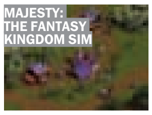




Вортексная граната с яркими эффектами убивает всех врагов вокруг. Но за игру вы воспользуетесь ею раза три.

САМ ПО СЕБЕ ТЕРРАФОРМИНГ ПРЕКРАСНО РАБОТАЕТ, НО В БОЮ О НЕМ ВСПОМИНАЕШЬ РАЗВЕ ЧТО ОТ СКУКИ.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ







6.5

Некромант – один из наиболее полезных напарников. Сам по себе он слаб (так что следите за врагами, которые могут случайно зайти с тыла!), но если посвятит достаточно времени исследованиям новых видов скелетов или зомби, то сможет предоставить в ваше распоряжение трех отличных воинов. Ах, вы весь из себя светлый и считаете, что средства не оправдывают цель? Так ведь великие дела часто делаются грязными руками, а историю, как известно, пишут победители.



Пока наше поселение иначе как деревушкой не назовешь…



…но время идет, и вот уже на экране полноценный город, со своими ремесленниками, магами и стражей.

› Hinterland



ТЕКСТ
Андрей Окушко

Наш монарх промолвил: «Надо!» – и Герой ответил: «Есть!» Примерно так и начинается Hinterland – его величество отправляет персонажа к черту на кулички основать форпост и очистить будущую территорию королевства от монстров. Возражения не принимаются, приходится брать ноги в руки и бегом бежать куда послали…

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing.action-RPG.strategy
Зарубежный издатель:
Tilted Mill Entertainment
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Tilted Mill Entertainment
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
http://www.tiltedmill.com/hinterland
Страна происхождения:
США

Справа: Дракон – это не только ценная чешуя, но и три-четыре килограмма зубов. К счастью, дракон попался маленький, уж как-нибудь справлюсь даже в одиночку.

А бежать поначалу приходится, что называется «в никуда» – геймплею в «обучении» отведено максимум пара предложений. Только и ясно, что надо развить город да устроить зачистку территории. Ну и еще, что народ надо кормить и обеспечивать жильем. Впрочем, где наша не пропадала – и не в такие омуты приходилось кидаться. Стискиваем зубы, выбираем героя и отправляем его в жизнь.

А выбор персонажей богат, ничего не скажешь. Сразу видно – с фантазией у разработчиков проблем нет. Можно стать практически кем угодно (в рамках фэнтезийного мира, разумеется) – рыцарем, наемником, архитектором, куртизанкой, эльфом-рейнджером, гномом-воином и даже гоблином-алхимиком! Всем храбрецам выдается разное количество ресурсов и свой набор обмундирования. Собственно, такой подбор альтер эго мог бы свидетельствовать о потрясающей реиграбельности, но реальность развеивает мечты, и довольно быстро.

Так, здесь нет кампании или сюжетных сценариев. Единственный вариант игры – случайная карта, которой хватает часика на три-четыре (на максимальной сложности придется потратить чуть больше времени). Вырезали всех и установили самое справедливое в мире правление обожаемого монарха? Генерите следующую карту и повторяйте так, пока не надоест. Честно говоря, надоедает быстро – в действительности отличия между персонажами не столь велики, как предполагаешь поначалу. По сути, героев можно поделить на два типа – бойцы и все остальные.

Мой вам совет: для знакомства с игрой берите вояк, вам же проще будет.

А все потому, что здешняя экономика проста, как дубли из небезызвестного произведения Стругацких. Она базируется всего на двух китах – пище и золоте. Причем если еду производить придется в любом случае (приготовьтесь построить охотникам, скотоводам или фермерам пять-шесть домишек), то без всяких там таверн или магазинов, пополняющих казну, можно спокойно обойтись. В кон-



Заманить к себе на службу у вас получится не всех и не сразу. Кто-то потребует высокого уровня славы у героя (чтобы славу поднять, придется вырезать монстров и выполнять королевские квесты), кому-то подавай много денег на обустройство или вовсе особый предмет, без которого ну никак не прожить. А отдельные товарищи (вроде высших священнослужителей) и вовсе запросят столько всего, что в голову придет лишь одна мысль: «А оно нам надо?».

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Динамичная action-RPG часть; разнообразие классов персонажей, врагов и предметов; атмосферная музыка.

НЕДОСТАТКИ Слабоватый «городской» компонент; отсутствие кампании и мультиплеера, несбалансированность классов и глупость AI.

РЕЗЮМЕ Собаку съевшая на градостроительных симуляторах Tilted Mill решилась сотворить коктейль из своего излюбленного жанра и action-RPG. Звучало это неплохо, но на полноценную реализацию идеи не хватило силенок. Основанное геймером поселение здесь явно вторично, в отличие от процесса уничтожения всевозможных монстров. А стоило ли тогда вообще огород городить? Наверное, стоило, подобные игры встречаются нечасто, и идея явно имеет право на жизнь.



Найдите драконье яйцо, и сможете превратить обычное скотоводческое хозяйство в ранчо для выращивания огнедышащей рептилии. А потом взять выросшего дракончика (вместе с его воспитателем, сам «малыш» ни в какую из загона не выйдет) и отправиться в крестовый поход на гноллей или гигантов. И пусть «чудо-оружием» нашего нового напарника не назовешь, со своими обязанностями справляется он весьма неплохо.

Слева: А что мне тролль, а что мне два? Мне десять нипочем! Сейчас как вдарю ему алебардой, будет знать, как честных героев обижать.

КОРОЛЬ ОТПРАВЛЯЕТ ПЕРСОНАЖА К ЧЕРТУ НА КУЛИЧКИ ОСНОВАТЬ ФОРПОСТ И ОЧИСТИТЬ ПОГРАНИЧНЫЕ ЗЕМЛИ ОТ МОНСТРОВ.

це концов, на трупах врагов тоже остаются звонкие монетки, а уж в трупах у вас недостатка не будет (помимо монстров, живущих на своих «базах» и никуда не отлучающихся с родины, на город изредка совершают набеги праздношатающиеся отряды, отбиться от которых нетрудно, а польза казне будет, пусть даже и малая).

Собственно, все остальные здания (и горожане, которые в них по вашей милости проживают) опциональны. Недолюбливаете некромантов? Не принимайте их на службу, пусть знают свое место! Ненавидите священников? Откажитесь от них, хуже вряд ли станет. Исключение составляют, пожалуй, алхимики – все-таки без волшебных бутылочек, восстанавливающих здоровье, повышающих броню или скорость атаки, в походах трудновато придется.

Не имеет значения и то, как вы расположите здания на городской территории. Здесь вам не Caesar или Zeus – расставляйте как хотите, разве что башни со стражей лучше все-таки возвести на самых уязвих направлениях. Кстати, охранники, в общем-то, тоже не нужны – главное вернуться домой раньше, чем явится очередная орда и все порушит (благо, нас заранее предупреждают о неприятностях), и тогда от услуг армии можно смело отказываться.

Тем более что под призыв в случае крайней необходимости подпадают все поголовно (как и положено в пограничье). Захотелось поприключаться и не хватает компании? Вытаскивайте из домика волшебника (барда, кузнеца) и отправляйтесь в путь. Конечно, прогулки по лесу помешают гражданину работать, но никто же не запрещает поставить дополнительные домики специально для тех, кому на роду написано стать вашими напарниками?

Ассистентов, кстати, неплохо бы приодеть как следует. Увы, поклонников принципа «сделай сам» ждет очередное разочарование – в сундуках на карте и в «карманах» монстров хранятся предметы на порядок лучше, чем те, что производятся подчиненными вам «народными умельцами». Правда и тут единственное исключение – алхимик, но понравится ли вам участвовать в лотерее «Угадай, какое зелье он сварит сегодня»?». Честно говоря, раньше или позже нежелание этого типа делать то, что нужно, начинает раздражать…

Действует на нервы в Hinterland и многое другое. Тупость врагов, которых совсем даже нетрудно выманивать из логовищ по одному и приканчивать. Странная смесь цифрового и визуального отображения параметров (когда свойства предметов выражены числами, а показатели героя расположены на иконках). Невозможность поставить нормальный уровень приближения карты. Нелогичность расположения порталов, перебрасывающих отряд в тот или иной район карты (придется долго запоминать, какой телепорт куда ведет). В общем, выражение «начали за здравие, а кончили за упокой» как нельзя лучше характеризует эту игру.

Но совсем отказываться от Hinterland не стоит – в конце концов, идея (пусть и частично позаимствованная) в основу геймплея заложена перспективная. А то, что реализация подкачала, так ведь первые блины – они почти всегда комом… **СИ**

Внизу: Это и есть наш последний, самый решительный бой. После победы в нем придет Game Over – пограничье зачищено, пора отправляться на новую карту.

Знакомьтесь – моя команда. Сам персонаж, воин, дракон с хозяйкой и некромант с верной нежитью.





ПОХОЖИЕ ИГРЫ







6.5



Вверху: Чтобы прикончить этого лучника, мне пришлось гоняться за ним по всей карте. Учитывая невысокую скорость Ильи, это было довольно утомительно. А что поделаешь? Не убив юркого разбойника, задание выполнить нельзя.



Три богатыря и пастух загоняют в стойло стадо, состоящее из двух флегматичных свиней. Очень странное зрелище.

› Три богатыря

«Из славного из города из Муромля, из того ли села из Карачарова, выезжал удалый добрый молодец Илья Муромец да сын Иванович во далече-далече во чисто поле…»

«Илья Муромец и Святогор-богатырь», Былина



ТЕКСТ
Роман Власов

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing.action-RPG
Зарубежный издатель:
не объявлен
Российский издатель:
«Новый диск»
Разработчик:
Cats who play
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 1 ГГц, 512RAM, 128VRAM
Онлайн:
www.catswhoplay.com
Страна происхождения:
Россия

Впервые я увидел «Трех Богатырей» на Конференции Разработчиков Игр – 2008. Признаюсь, тогда игра меня впечатлила. И, очевидно, не одного меня, если смогла победить в номинации «Лучшая игра без издателя КРИ-2008» и обойти такого сильного конкурента, как Robocalypse.

Вспоминаю, как на ярмарке проектов стоял в толпе и зачарованно смотрел на экран компьютера, за которым расположились сотрудники студии Cats Who Play. Жаркое полуденное солнце; крохотная деревенька в четыре двора, на которую нападают нечестивые басурмане с наколками по всему телу; огромный богатырь Илья Муромец, под былины о котором я засыпал в детстве, прикрывающийся колесом от телеги вместо щита, – я побывал там, в сказочном мире, подышал вольным воздухом Земли русской, отведал меда и, сидя на завалинке, услышал от дряхлого старика кусочек удивительно красивой истории о трех богатырях.

Сейчас, когда я просматриваю свои заметки, посвященные прохождению игры, и обвожу бесчисленные унылые минусы, чувствую горькое разочарование, потому все должно было быть совсем-совсем не так…

Что же такое «Три Богатыря»? На сайте разработчиков указан несколько необычный жанр игры: fighting-adventure. Но спешу разочаровать всех почитателей уличных драк и восточных единоборств с одной стороны и поклонников вдумчивых неторопливых приключенческих игр – с другой. На деле творение Cats Who Play – это типичная action-RPG, в плане игровой механики представляющая собой нечто среднее между Dungeon Lords и Fable: The Lost Chapters.

Сюжет разбит на миссии, каждая из которых протекает на довольно большой и притом изолированной локации. Проходя основную миссию эпизода и выполняя всевозможные дополнительные задания, мы получаем награду – очки опыта и тратим их на всевозможные боевые навыки.

В различных эпизодах под нашим контролем оказываются от одного до трех героев-богатырей. Все они находятся в разных весовых и интеллектуальных категориях, а потому и роли их в сражении очень отличаются. Илья Муромец – это типичный «танк», он хорош в ближнем бою; Алеша Попович предпочитает атаковать врагов издалека, а потому пользуется исключительно луком; Добрыня Никитич же орудует длинным шестом, причем делает это не хуже Елены Исинбаевой, с легкостью перелетая через реки и заборы.

Наше дело – избавить Русь-матушку от Соловья-разбойника, от рыцарей тевтонских и от таинственного Чуда-Юда окаянного. Обо всем этом нам поведает шепелявый бандит, появляющийся в первом же игровом ролике. Задумайтесь, все цели известны с самого начала, зато после этого ролика на протяжении нескольких часов игры, вплоть до встречи с Соловьем-разбойником, абсолютно никакой сюжетной информации! На то она и былина, скажете вы, чтобы богатыри себе сражались с полчищами врагов да стояли в раздумьях на перепутье, а интриги и разные сомнительные истории – это не для них. Хороший довод, однако стоит помнить, что в книге двадцать строк с описанием битвы прочитываются за полминуты, а в игре каждое такое сражение длится как минимум в десять раз дольше. Да и не так уж были просты богатыри. Вспомнить хотя бы

Одно из дополнительных заданий настолько запало мне в душу, что я решил рассказать о нем отдельно.
Суть очень проста: нам требуется загнать стадо свиней в хлев. Для этого нужно в определенном порядке перемещать богатырей по отмеченным на карте точкам, расположенным по пути следования стада.
Сказано – сделано. Алеша, Илья, Добрыня – заняли позиции вдоль дороги и застыли в ожидании животных…
Это было, воистину, психоделическое зрелище. Стадо состояло не из двадцати, не из десяти и даже не из трех свиней. Их было две.
Они шли неспешно и абсолютно беззвучно, изредка останавливаясь, чтобы закусить дорожной пылью, а за ними так же медленно и бесшумно шагал пастух. Вместе с ним загонщиков было четверо. По двое на каждую свинью.
Пастух этот, впрочем, стоил целого стада, потому что оказался настоящим параноиком. Стоило кому-нибудь из богатырей на полшага сдвинуться со своей позиции, он начинал кричать, что свиньи убежали, хотя те продолжали флегматично топать к хлеву. Заканчивался этот шедевр игродизайнерской мысли тем, что животные входили в загон и там терпеливо ждали, пока Алеша Попович совладает с бесстрастным генератором случайных чисел и попадет стрелой в мишень, приделанную к механизму, закрывающему ворота.
Стыдно, господа разработчики, очень стыдно…

НАШ ВЕРДИКТ

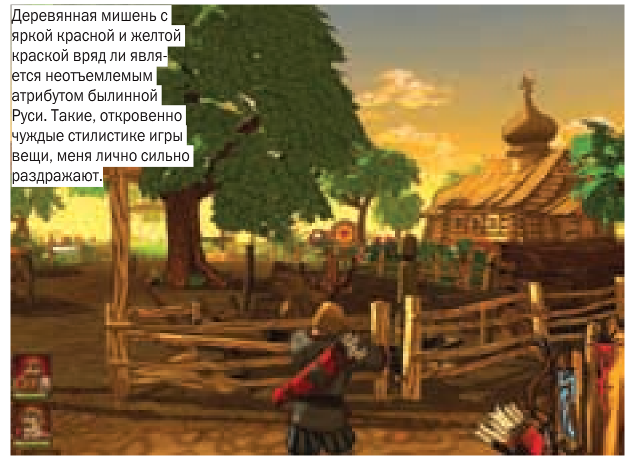
ДОСТОИНСТВА Стилизованная мультяшная графика; легкость в освоении; большое количество индивидуальных боевых приемов для каждого богатыря; искусно сделанные внутриигровые ролики.

НЕДОСТАТКИ Натужный юмор; оставляющее желать лучшего звуковое сопровождение; примитивные задания, которые нам в изобилии придется выполнять по сюжету; чертовски скучный игровой процесс.

РЕЗЮМЕ Качественная, стилизованная под мультфильмы от студии «Мельница» графика и забавные персонажи – эти несомненные достоинства игры – к сожалению, лишь ложка меда в бочке дегтя. Игра уныла, скучна и предсказуема. Юмор, призванный сгладить недостатки игрового процесса, лишь раздражает и вызывает ностальгию по Neverhood, Gobliiins и иже с ними. Довершает картину однообразная, быстро надоедающая музыка, неспособная скрыть крайнюю бедность звукового наполнения локаций.



Анимационные ролики, связывающие между собой игровые эпизоды, прекрасно срежиссированы. Без сомнения, это один из наиболее удачных элементов игры.



Деревянная мишень с яркой красной и желтой краской вряд ли является неотъемлемым атрибутом былинной Руси. Такие, откровенно чуждые стилистике игры вещи, меня лично сильно раздражают.

былину, в которой Илья Муромец «сотворил блуд» с женой Святогора-богатыря...

Ну да оставим сюжет. В конце концов, в подобной игре он вполне может быть формальным. Три любимых с детства героя лупцуют басурман на фоне пасторальных русских деревень – что еще нужно для удовольствия? Ничего. Лишь бы интересно было бить.

Интересно бить... Эти простые слова стали камнем преткновения для многих и многих игр. «Три богатыря», к сожалению, пополнили их ряды.

На первый взгляд система боя с переключением между героями, придуманная дизайнерами из Cats Who Play, выглядит весьма занимательной. Опишу для примера одну из часто встречающихся в игре ситуаций.

Итак, впереди за частоколом расположился отряд разбойников. Выбираем Алешу и приближаемся на расстояние выстрела. С помощью специального умения осыпаем ближайшего из врагов градом стрел и быстро отступаем. Разбойники, что естественно для компьютерных созданий, управляемых не слишком сложным искусственным интеллектом, выбегают из крепости и преследуют незадачливого лучника. Переключаемся на Илью и бежим к врагам навстречу, готовясь нажать правую кнопку мыши с заготовленным приемом из арсенала Мастера Клинков. Нет-нет, никакой магии. Я говорю сейчас о «шторме лезвий», ночном кошмаре всех недружественных оркам обитателей вселенной Warcraft.

Так вот, дожидаемся, пока басурмане сгрудятся вокруг богатыря, выбираем сидящего в кустах Добрыню, и с шестом наперевес, с разбега (это также спецприем) врезаемся в гущу сражения.

Впечатляет? Меня тоже. Одно только «но»: очень быстро выясняется, что ровно с той же эффективностью можно было просто атаковать «в лоб», отдав управление другими двумя героями компьютеру. Он, кстати, очень неплохо справляется со своими обязанностями и оказывает реальную поддержку подконтрольному нам богатырю.

Кроме этого нехитрого развлечения, которое надоедает, как только счет на поверженные толпы переваливает за второй десяток, «Трем богатырям» в плане игрового процесса, фактически, нечем больше похвастаться.

Большинство дополнительных заданий – это так здорово высмеянные в Bard's Tale примитивные вариации на тему «убей пять зайцев», «проводи мужика до деревни» или «собери ингредиенты для зелья». В тех же редких случаях, когда для выполнения задания нужно сделать что-то нетривиальное, например, отравить колодец или выстрелить в переключатель закрывающего ворота механизма, игра становится линейной до такой степени, что нам указывают, какого богатыря надо выбрать, куда его поставить и какое умение применить. Слава богу, что хотя бы мышку за нас не двигают и на кнопки не нажимают.

Ради справедливости стоит сказать, что с каждым эпизодом степень свободы действий игрока растет, и ярких желто-красных мишеней (обозначающих, куда должно стрелять Алеше Поповичу), так неприятно контрастирующих с атмосферой былинной Руси, становится все меньше и меньше, но сути дела это не меняет...

«Три богатыря» – безнадежно скучна.

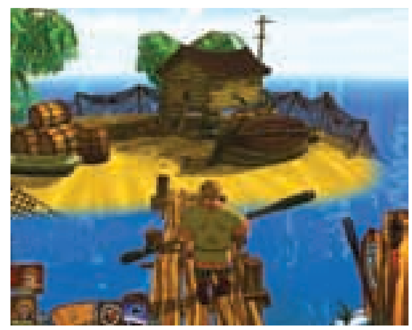
Что может спасти от скуки? Конечно же, немного здорового юмора...

В «Трех Богатырях» шутят все и всегда – богатыри, крестьяне, торговцы, разбойники. Шутят, когда угрожают, шутят, когда молят о пощаде, шутят, даже когда умирают. Шутят натужно, скрепя сердце и сжав зубы.

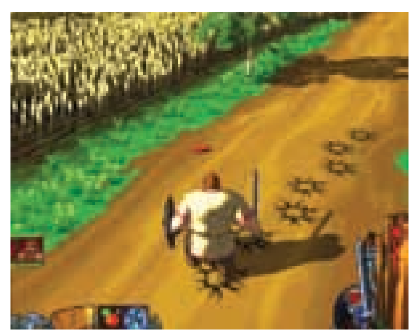
А что вы хотите? В одном из интервью разработчики недвусмысленно высказались, мол, игра предназначена для мужчин от десяти до пятидесяти лет. А мужчины они же любят, когда «прикольно» и чтобы думать надо было поменьше. В общем, вы понимаете, чего ожидать.

Беда в «Трех богатырях» и со звуковым оформлением. Попробуйте ради интереса отключить музыку и голосовое сопровождение и прислушаться к тому, что происходит вокруг. Вы поймете, что кроме свиста стрел, клацанья оружия и фонового шума, в игре нет больше никаких звуков. Представьте, как странно выглядит Добрыня Никитич, без единого всплеска перепрыгивающий через реку с помощью шеста и так же беззвучно со всего размаха опускающийся на другой берег.

Плоховато и с голосами главных героев. Актеры с пафосом читают разухабистые диалоги, написанные современным языком и превращенные в древнерусские простым изменением порядка слов и псевдоархаичными



Слева: Сделав один-единственный шаг с мостика в воду, Добрыня мгновенно утонет.



Слева: Страшные выбоины на земле – это следы Ильи Муромца. Через несколько секунд они таинственным образом исчезнут.

ТРИ ЛЮБИМЫХ С ДЕТСТВА ГЕРОЯ БЬЮТ БАСУРМАН НА ФОНЕ РУССКИХ ДЕРЕВЕНЬ – ЧТО ЕЩЕ НУЖНО ДЛЯ УДОВОЛЬСТВИЯ? НИЧЕГО. ЛИШЬ БЫ ИНТЕРЕСНО БЫЛО БИТЬ...

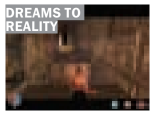
формами. В результате богатыри смотрятся то откровенными тупицами, то сумасшедшими донкихотами. Гораздо лучше обстоит дело с басурманами, акцент и особенности речи которых хорошо обыграны и вызывают вполне заслуженную улыбку.

Да, безрадостная картина получилась. Но, знаете, парадокс в том, что, несмотря на все эти недостатки, «богатыри» найдут своих поклонников. За первой серией появится вторая, третья, а там, может быть, и четвертая, и пятая... Мультяшной графики и простоты в освоении будет вполне достаточно для многих не слишком притязательных геймеров, которым некуда девать свое свободное время. Вашего же внимания игра не стоит. Таково мое мнение. **СИ**

PC
PS2
WII
XBOX 360

ПОХОЖИЕ ИГРЫ


DONKEY KONG COUNTRY


DREAMS TO REALITY


KAO THE KANGAROO ROUND 2

6.5


В ближнем бою плевака разит врагов своим языком.


Чтобы не брякнуться с высоты, нужно «дозаправляться» в воздухе.


ТЕКСТ
Илья Ченцов

Space Chimps (Мартышки в космосе)

Как сделать хороший малобюджетный мультфильм? Стилизовать его под малобюджетный художественный фильм! Что-нибудь ностальгическое, из тех времен, когда ахами и охами о самой возможности космических полетов можно было восполнить некоторую схематичность дизайна образчиков внеземной фауны, напоминающих гибрид резиновой перчатки и шарика для пинг-понга.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 2, Xbox 360, Nintendo Wii
Жанр:
action.platform.3D
Зарубежный издатель:
Brash
Российский издатель:
«1С»/troll.ru
Разработчик:
Redtribe
Количество игроков:
до 2
Обозреваемая версия:
PC
Системные требования:
CPU 2.4 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
www.spacechimpsgame.com
Страна происхождения:
США

Нет, на самом деле Chimps in Space (вопрос, почему шимпанзе в русской версии превратились в мартышек, оставляю вам для самостоятельного исследования) выглядит не так уж и убого, но «инопланетного контента» в мультике маловато, он скучноват и абстрактен. Картина держится на земном – на вечно актуальных темах исследования космоса, долга перед родиной и научной этики; на узнаваемых персонажах – умники из ЦУПа, сложенные с главным героем (внуком первого отважнейшего шимпанзе-астронавта, работающим в цирке), дают в сумме нашего дорогого Ричарда Гэрриотта (кстати, к тому моменту, как выйдет статья, он уже должен завершить свой высокий полет). Увы, в отличие от WALL-E, фильм делает лишь эпизодические попытки понравиться взрослым, а каждая детская шутка в нем к тому же повторяется дважды.

Так как же сделать хорошую игру по мотивам малобюджетного мультфильма? Главное – умело взяться за ножницы. Обрамляющую историю про ученых и сенатора – чик-чик, неиграбельную сцену с «темным облаком Ид», более уместную в каком-нибудь «Сублюструме», – щелк-щелк, унылые шляния по пустыне с перерывом на сон – резать безжалостно. Остаются обезьянки и инопланетяне.

Обезьянок две. В мультике было три, но капитана Титана похитил злой инопланетный диктатор, что стало для разработчиков достаточным поводом убрать его из списка доступных март... приматов. Играем мы за Хэма и Луну строго по очереди, столь ожидаемого совместного прохождения нет («до 2» в заглавной плашке относится к бонусным мини-играм). Оба героя лихо бегают (в том числе по стенам), прыгают, ставят каменные головы статуй на кнопки, раскачиваются на веревках и взбираются по столбам... короче, не делают ничего такого, чего бы мы не видели в тысячах игр до этого. Однако то, что они обезьяны, придает ужимкам и прыжкам некую особую убедительность, которой не хватает глазастому робомусорщику и Ларе Крофт. Авторам удалось перенести в 3D дух первобытных платформеров, тех самых, состоявших из нагромождения всевозможных препятствий, приправленных условным сюжетом. Ближе к концу попадаются весьма и весьма сложные места – однако зубодробительный дизайн уравновешивает гуманная система чекпойнтов и здоровья (поправляемого, разумеется, бананами – и не спрашивайте, откуда они на чужой планете).

Парадокс в том, что при всей схематичности этого мира шестов и веревок для раскачивания, столбов для залезания, рамп для катания, платформ, тонущих в смертельно опасной жидкости, и прочего, прочего, прочего – так вот, парадокс в том, что выстроенная разработчиками вселенная гораздо подробнее, чем планета Мальгор из мультика. Одних видов животных на порядок больше, и речь не только о противниках, среди которых хвостатые амебы, обаятельные шипастые жабы, одинокий синий йети и совсем уж джим-хенсоновские лупоглазые змеи, мешающие лазать по шестам. Разумных мальгорцев, которые в фильме были все на одно лицо, создатели игры поделили на касты: простых бойцов, шаманов, «рыцарей» и «ниндзя», отличающихся и визуально, и поведением. Такое разнообразие несколько скрасило скудность арсенала приемов, доступных героям. Кстати, двое местных обитателей становят-

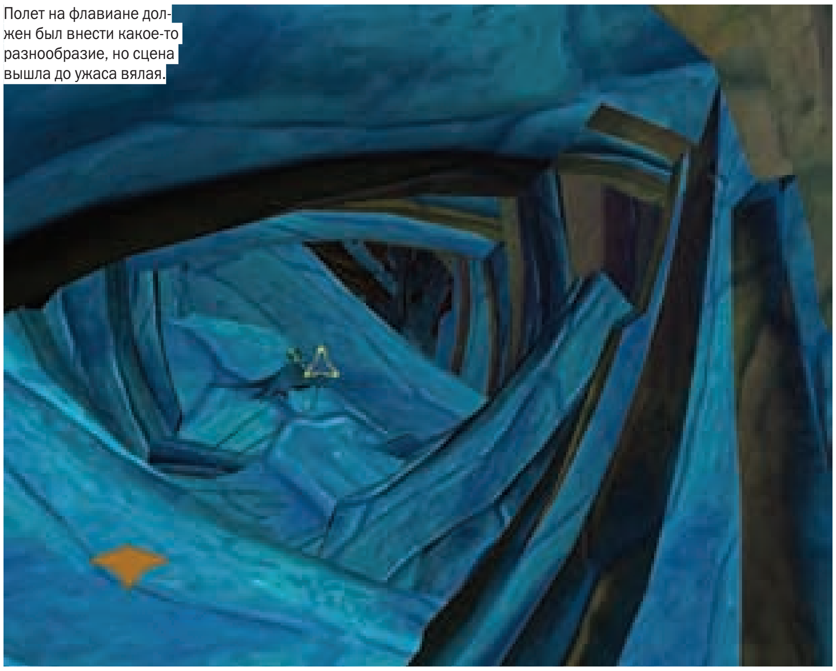
Поскольку разработчики не утруждали себя следованием сюжетной канве фильма, локализаторы из Snowball также не стали придерживаться терминологии, использованной в русской версии киноленты. Второстепенный персонаж Киловатт стал Лампочкой – но, надо сказать, в рамках игры такая замена выглядит естественно. Имена главных героев сохранены, однако они называют себя космонавтами, а не астронавтами, и озвучивают их уже другие актеры (узнаваемого Романа Трахтенберга в роли Титана нам, увы, не услышать) – впрочем, качественно. Немного портит впечатление лишь то, что некоторые фразы повторяются многократно, но это упрек, скорее, разработчикам.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Очень вкусное визуальное оформление. Правильный баланс уровня сложности и расстановки точек сохранения.

НЕДОСТАТКИ Нововведений в игровой механике нет, арсенал персонажей беден, камера иногда шалит, связь с мультиком условна, мини-игры скучны.

РЕЗЮМЕ Redtribe сделали фантазию по мотивам, фактически римейк, в котором едва угадывается сюжет оригинального мультика. Игре это, впрочем, пошло только на пользу – получился классический 3D-платформер, без особых претензий по части игровой механики, но в очень симпатичных декорациях. Ну и обезьянки на главных ролях – это всегда плюс, особенно если одна из них еще и умеет летать. В общем, подкачал только финал – но для игры такого калибра это звучит как комплимент.



Полет на флавиане должен был внести какое-то разнообразие, но сцена вышла до ужаса вялая.



Иногда камера внезапно оказывается сбоку, и игра превращается в классический платформер.



Длинный мясной столб, из которого торчат платформы-клещи. Уровень во внутренностях гигантского зверя выглядит до отвращения шедеврально.

ся спутниками Луны, фактически симбионтами – плевака, туземная разновидность хамелеона, используемая инопланетянами в качестве оружия, и мальгорский махаон, позволяющий шимпанзе-астронавту летать (естественно, строго дозировано). Наконец, не забудем и о самом большом чудище, по внутренностям которого нашим героям предстоит прогуляться в лучших традициях Shadow of Colossus... ну, или Loco Roco... хмм, Grimm, эпизод про Красную Шапочку? Нет, настолько натуралистичных гигантских пищеварительных трактов в истории игр, кажется, прежде не было. Склизкие стенки, чувствительные волоски, холестериновые бляшки, фонтанчики желчи и реки желудочного сока, по которым плывет, надо полагать, свежеслопанная пища, к счастью, еще способная служить опорой для перехода на другой берег. Да, в мультике такой сцены нет, как нет и побега из мальгорской тюрьмы (шестерни и лезвия запомнятся вам надолго!) – авторы, в отличие от создателей многих других игр по мотивам фильмов, отлично понимают, что мультфильм и трехмерный платформер – два разных искусства, так что буквоедство тут ни к чему. Наоборот, в тех случаях, когда они пытаются следовать духу экранного прототипа, получается убого. Ярчайший (тусклейший?) пример – финальный босс. В мультике победа над тираном Зартогом далась «квестовым» способом, здесь же нам предлагают скучную драку с претензией на головоломность, происходящую в самых невзрачных декорациях на всем Мальгоре, зато злодей и его «трон» формально те же. Честное слово, хоть Space Chimps и без того коротка, эту сцену стоило поместить в заключительный ролик или вообще выбросить, а вместо нее вставить поединок с каким-нибудь монстром поинтереснее – ведь на протяжении всей игры эта тактика отлично работает. **СИ**

ДВОЕ МЕСТНЫХ ОБИТАТЕЛЕЙ, ПЛЕВАКА И МАЛЬГОРСКИЙ МАХАОН, СТАНОВЯТСЯ СПУТНИКАМИ ЛУНЫ, ФАКТИЧЕСКИ СИМБИОНТАМИ.



Собирая бонусные бананы, можно получить бонусные костюмы для героев.



Как и в фильме, это чудище не сможет причинить мартышкам никакого вреда.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



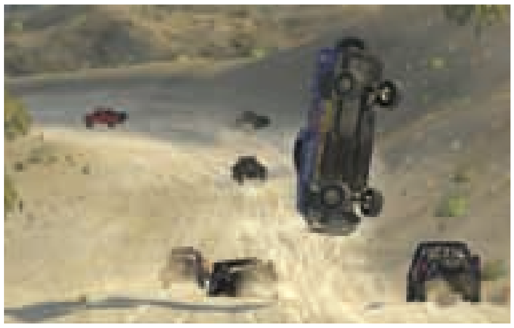




5.5

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlaySation 3
Жанр:
THQ
Зарубежный издатель:
Sega
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
2XL Games
Количество игроков:
до 10
Онлайн:
www.bajagame.com
Страна происхождения:
США



Вверху: Есть тут и система повреждений, хотя назвать ее «реалистичной» не повернется язык.



Вверху: Временами в привычно однообразный пейзаж вдруг врываются «достопримечательности» – вот вроде этого моста.

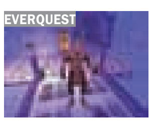
Baja: Edge of Control

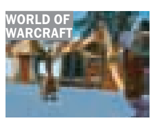
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Baja: Edge of Control могла бы получиться отличной игрой, ведь разработчики пытались перенести в виртуальный мир дух гонок Baja 1000, регулярно проводящихся в Мексике. Вроде бы они и создали огромные интересные локации, и дали игрокам возможность поучаствовать в длинных заездах, некоторые из которых длятся более часа. Но, что-то, как водится, не заладилось. То ли слишком увлеклись съемкой вступительного ролика, то ли слишком долго продумывали маршруты по своим огромным картам... Но в итоге игра вышла совсем уж середненькой: ужасно скучный режим карьеры начинается с кошмарных «багги-жуков», которыми почти невозможно управлять, подкрепляется весьма странной физикой, где сцепление используется как нитрос, а подвеску можно вжимать, как на мотоцикле, перед прыжком... Вроде бы ты пытаешься во все это поверить, мол, и впрямь багги так плохо цепляются за землю и всячески стараются жить своей жизнью, сопротивляясь водителю, но в конце концов просто устаешь от борьбы с неподатливой машиной. Прибавьте сюда не самый лучший просчет столкновений и приправьте антикварной графикой, которая даже пару лет назад смотрелась бы весьма посредственно, и вы получите качественно испорченную отличную идею. А ведь мы так надеялись, что появится наконец со времен Rally Championship 2000 хорошая гонка по бездорожью, где вновь будет интересно ездить на длинные дистанции.

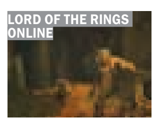
НЕДОСТАТКИ Более чем посредственная графика, очень скучный режим карьеры, весьма спорная физическая модель.

ДОСТОИНСТВА Интересные трассы, возможность поучаствовать в длинных часовых заездах по беспрерывному бездорожью.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



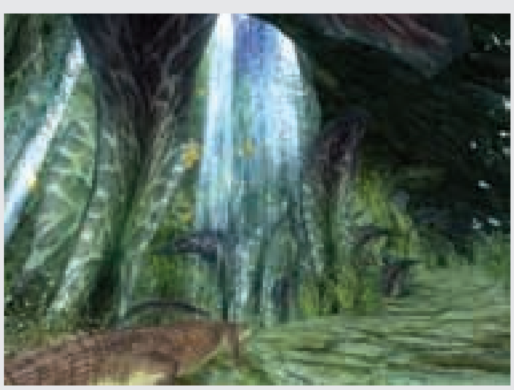




8.0

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing.MMO.fantasy
Зарубежный издатель:
Sony Online Entertainment
Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
Sony Online Entertainment
Количество игроков:
не ограничено
Системные требования:
CPU1ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
Онлайн:
http://everquest2.station.sony.com
Страна происхождения:
США





Вверху: Хотя движок остался прежним, новые подземелья выглядят красивее за счет мелких деталей.

Внизу: На долю расы вексар выпало немало тягот. Всю жизнь им приходилось сражаться с врагами, чтобы отстоять свое место под солнцем.

Everquest II: The Shadow Odyssey

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Обещав выпускать по одному платному дополнению в год, Everquest 2, SOE держит слово. Очередной ноябрь принес add-on The Shadow Odyssey. На сей раз авторы не стали баловать новичков и плодить новые расы. Контента для начинающих и так полно, потому TSO рассчитана на возмужавших и хорошо экипированных героев. Планка максимального уровня осталась прежней, разработчики просто добавили в игру два десятка подземелий разной сложности. Кроме обычных локаций с боссами, появились рейды для ремесленников. Впервые мастера пилы и фуганка могут собраться вместе, чтобы соорудить нечто грандиозное.
Любой фанат MMORPG знает, как сложно достать из подземелья нужную вещь, но с выходом TSO мучениям пришел конец. Каждый раз, проходя инстанс или выполняя групповые квесты, вы получаете шарды и обмениваете их у NPC на крутые доспехи да оружие. Обычные трофеи тоже есть, но теперь незачем приносить жертву богам, выпрашивая эпик.
Серия Everquest всегда отличалась героическими заданиями, пусть их выполнение может растянуться на месяцы, но награда того стоит. В игре появилось пять квестов Наследия, ведущих к уникальному классовому оружию. Конечно, не все довольны отсутствием новинок для малышей. Но значительная часть подписчиков EQ2 – это ветераны с кучей альтов 80 уровня. Чтобы остальные тоже не скучали, разработчики увеличили скорость прокачки, потому добраться до заветной планки теперь можно еще быстрее.

НЕДОСТАТКИ Новый контент недоступен новичкам.

ДОСТОИНСТВА Отличный дизайн подземелий, новые локации и квесты способны надолго занять игроков, а знакомые по первой Everquest места вызовут ностальгию у ветеранов.



Как достать соседа
из России
с любовью
UNITED STATES
Руссобит-М
gfi
© 2008 GFI. All rights reserved. © 2008 «Бествей». Все права защищены. www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

В прошлом отчете Gamers Party была допущена ошибка. Победителя турнира Acer Predator по игре Crysis зовут Денисов Константин. Приносим свои извинения чемпиону.







Gamers Party



Семен Кобылин



27 сентября в гипермаркете электроники Media Markt (ТЦ «Капитолий») прошла очередная тусовка для геймеров Gamers Party, организованная медиа-компанией Gameland (журналы «Страна Игр», «PC ИГРЫ», PC Gamer, PSM, интернет-портал gameland.ru, телеканал Gameland.TV). Спонсором мероприятия выступила компания FSP.

Центральным событием Gamers Party на этот раз стал открытый для всех желающих турнир по Gutar Hero III на консолях PlayStation 3. Лучшие из лучших получили ценные призы от Media Markt за победу – наградой за первое место стала гитара для Guitar Hero III. В консольной игровой зоне демонстрировалось немало осенних релизов. Больше всего внимания привлекала Star Wars: The Force Unleashed. Игровая зона для PC могла похвастаться сверхмощными игровыми станциями Acer Predator (www.acer.ru/predator) – все представленные новейшие игровые проекты шли без единой запинки на максимальных настройках: Pure, S.T.A.L.K.E.R.: Чистое Небо, Collapse, Saints Row 2 и другие.

Фирменный ведущий Gamers Party Влад зажигал мероприятие, привлекая внимание посторонних посетителей «Капитолия». Посетители принимали участие в разнообразных конкурсах на смекалку, выносливость и охотно боролись за многочисленные призы. Тусовка однозначно удалась –подробные отчеты вы найдете в журналах «Страна Игр» и «PC ИГРЫ», а также смотрите репортаж на телеканале Gameland.TV.

До встречи на Gamers Party в декабре на новогоднем мероприятии, где будут подведены итоги уходящего 2008 года! Следите за анонсами на www.gamersparty.ru. **СИ**


Спецназ 2
Охота на олигарха
реклама
© 2008 «Плэй Тэн Интерэктив». Все права защищены. www.playten.com,
© 2008 «Бествей». Все права защищены. www.russobit-m.ru.
Русс Обит-М
PLAY TEN

Локализация LINEAGE II

В 2008 году в России начался бум локализованных MMORPG. World of Warcraft, Lord of the Rings Online, Perfect World и Granado Espada — еще никогда переводчики онлайновых игр в России не трудились столь ударно. Безусловно, геймеры в первую очередь ожидали момента, когда окошечки их горячо обожаемой WoW запестрят кириллическими буквами. Но и на вторую по значимости локализацию возлагали большие надежды. Встречайте Lineage II — безоговорочный хит пиратских фри-шардов, только сейчас получивший официальный статус в России и полностью выучивший русский язык. «Страна Игр» связалась с издателем проекта, компанией Innova, и узнала подробности этой титанической работы у продакт-менеджера компании Данилы Стрелкова.



Семен Кобылин

Добрый день! Innova переводила и издавала в России несколько онлайн-игр. Причем все они – корейские. Чем объясняется такая любовь?

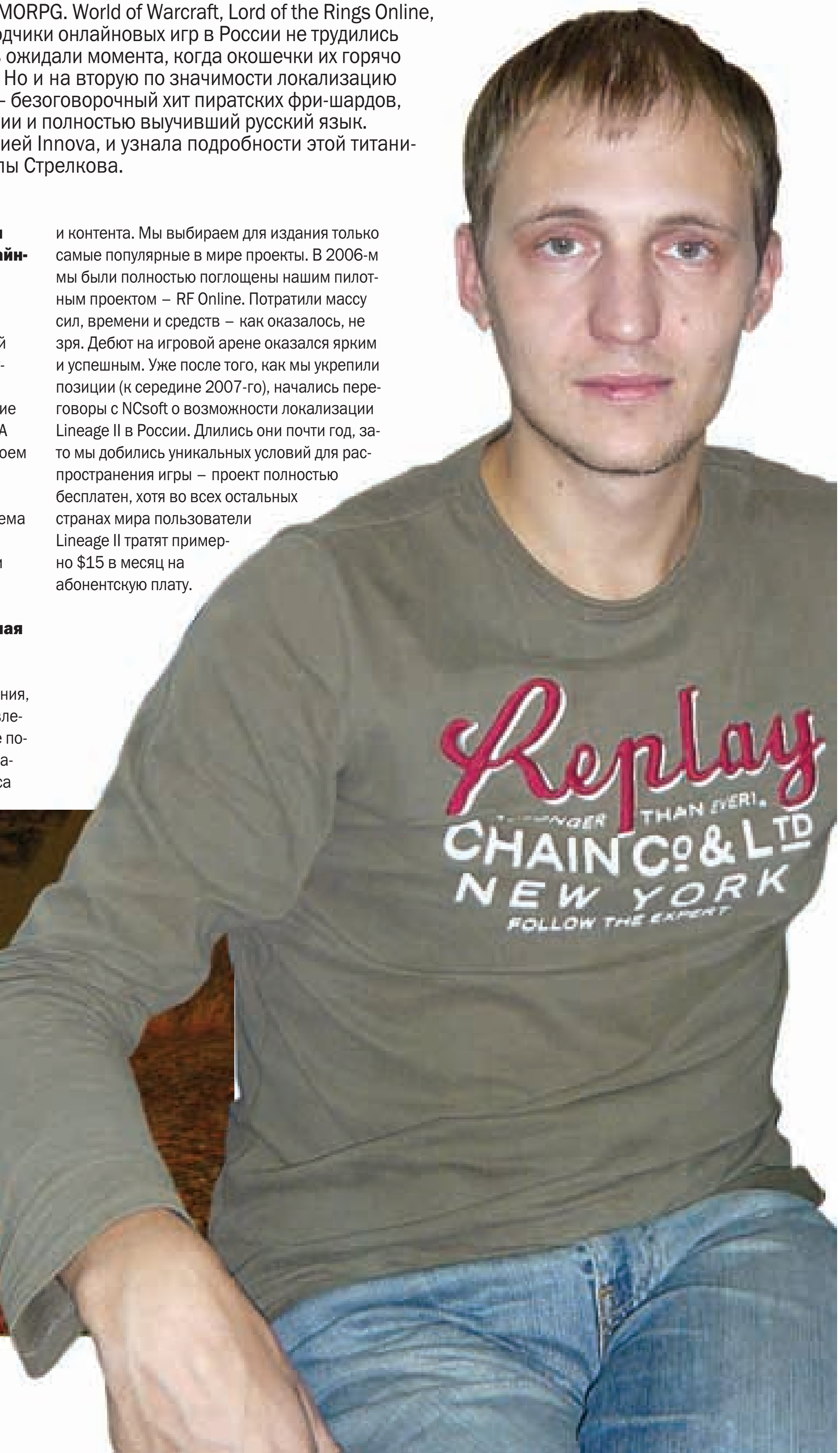
Если Петр I прорубил для России окно в Европу, то мы прорубаем окно в игровой онлайн. Только не в европейский, а азиатский. Мы локализуем и издаем самые качественные и самые популярные корейские MMORPG: RF Online, R2 Online, Lineage II. А выбор остановили на них потому, что в своем развитии «русский онлайн», мы считаем, способен повторить эволюцию азиатской игровой индустрии, где в приоритете система free2play и где MMOG объединяют многочисленную аудиторию разных возрастов и социальных групп.

Локализация Lineage II – прекрасная идея, но почему вы спохватились только сейчас?

Innova – молодая, амбициозная компания, мы сфокусированы на рынке сетевых развлечений и игр, который становится все более популярным и перспективным в России и странах СНГ. Наш приоритет – качество сервиса и контента. Мы выбираем для издания только самые популярные в мире проекты. В 2006-м мы были полностью поглощены нашим пилотным проектом – RF Online. Потратили массу сил, времени и средств – как оказалось, не зря. Дебют на игровой арене оказался ярким и успешным. Уже после того, как мы укрепили позиции (к середине 2007-го), начались переговоры с NCsoft о возможности локализации Lineage II в России. Длились они почти год, зато мы добились уникальных условий для распространения игры – проект полностью бесплатен, хотя во всех остальных странах мира пользователи Lineage II тратят примерно $15 в месяц на абонентскую плату.



Врата в мир русского Lineage II.



? Сколько человек задействовано в работе над локализацией и запуском Lineage II? Какой объем работ им пришлось выполнить?

В общей сложности в процессе локализации игры задействовано 30 человек личного состава компании Innova. За два месяца был выполнен полный перевод игры. На данный момент идет процесс тестирования и оттачивания важных моментов игры в части перевода.

? Какие специалисты вошли в состав этих 30 человек? Сколько переводчиков, редакторов, корректоров? Привлекали ли вы фанатов игры?

В составе команды локализаторов 10 переводчиков, 5 корректоров, 5 редакторов. Еще 10 специалистов – эксперты L2 из нашего отдела гейм-мастеров. Они досконально знают игру и консультируют остальных сотрудников.

? Почему вы отказались от абонентской платы?

Сейчас в мире набирает обороты прогрессивная система free2play, которая позволяет всем игрокам играть бесплатно и при желании тратить деньги на дополнительные сервисы и полезные предметы. В нашей стране подобная система пользуется большим успехом, поскольку наши игроки предпочитают платить не за время игры, а за конкретные услуги и предметы.

? Как часто в русской версии проекта будут происходить интересные события? Как пример берем World of Warcraft: веселье там не утихает…

Игроки RF Online и R2 Online уже знают, что Innova любит устраивать приятные и неожиданные события в онлайне. В основном, это разнообразные внутриигровые ивенты и конкурсы: литературные, художественные, на эрудицию или глубокое знание виртуального мира. Что касается Lineage II, то там подобных развлечений будет еще на порядок больше. Помимо большого количества непосредственно внутриигровых событий, мы планируем проводить различные околоигровые мероприятия, включая такие не совсем привычные вещи как костюмированные представления, являющиеся отличительной чертой всех азиатских MMORPG. Игроков в Lineage II ожидает целая череда различных развлечений – как-никак, Новый Год на носу.

? Когда планируете закончить закрытый бета-тест? Будет ли после него открытый?

Закрытый бета-тест длится до 27 ноября. 1 декабря планируется начало открытого бета-теста (ОБТ), в котором сможет принять участие любой желающий.

? По секрету – что вы думаете о выпущенной «1С» совместно с «Нетвиль» англоязычной версии Lineage 2? Не составит ли она серьезной конкуренции вашей локализации?

«1С» и «Нетвиль» занимались дистрибуцией европейской версии Lineage II. Клиент на английском языке, игра на заграничных серверах. Innova же готовит полностью переведенную версию игры, запускает российские сервера, службу поддержки. Одно дело – импортировать продукт «as is», и совсем другое – полностью адаптировать его под запросы потребителей на конкретном рынке. Мы небезосновательно считаем, что для отечественных геймеров намного приятнее играть на близко расположенных серверах и на родном или близком по духу языке.



Сверху: В правом нижнем углу расположена кнопочка «Магазин». Item-shop — эксклюзивное ноу-хау локализации от Innova.

? Будете ли вы бороться с пиратскими серверами? Ведь сейчас их в Рунете – сотни!

Российский рынок MMOG развивается по пути законности и цивилизованности, для игроков все важнее становятся качество игр и сервиса, гарантии справедливости и равноправия. В то время как официальные издатели видят качество и справедливость игрового мира важнейшими факторами в борьбе за пользователя, «пираты» зачастую просто не в состоянии их обеспечить. Очевидно, что будущее за качественными, обращенными к игрокам, цивилизованными и корректными онлайн-сервисами и играми. Мы надеемся, что пользователи сами почувствуют разницу и сделают правильный выбор.

? Не составит ли Lineage II конкуренцию другим вашим проектам?

Безусловно, некоторая часть нашей аудитории любит этот проект, однако основная цель его запуска в России – дать возможность поклонникам L2, которые хотят играть бесплатно, но вынуждены коротать время на просторах недоделанных пиратских серверов со старыми версиями, играть в полноценную русифицированную официальную версию бесплатно. Что называется, приобщиться к миру настоящего Lineage II.

? И последнее: как вы относитесь к экономическому кризису? Не скажется ли он на развитии онлайновой сферы?

Спокойно относимся. Вспомним кризис 98-го года – несмотря на плачевное состояние экономики страны, индустрия компьютерных игр тогда продолжала развиваться стремительными темпами. Да и сейчас в ней полный порядок. Сейчас разоряются те фирмы, у которых еще до кризиса накопилась масса обязательств и проблем. В этом нет ничего необычного. А в остальном – геймеры продолжают тратить деньги на свои любимые развлечения, разработчики и дальше делают новые игры… Все идет своим чередом, и не стоит поддаваться упадническим настроениям. Так сложилось исторически, что игровая индустрия не подвергалась воздействиям экономических кризисов, как другие отрасли и виды производства. Очень грамотно на этот счет высказался главный дизайнер Blizzard Роб Пардо: «Вряд ли в условиях кризиса вы захотите пойти в кинотеатр на двухчасовой фильм, а затем направитесь в бар, спустив за вечер солидную сумму. Вы можете потратить значительно меньше, при этом наслаждаться играми, не выходя из дома. То есть, геймеры всегда продолжали тратить деньги на игры, независимо от ситуации в мире». **СИ**



Если внимательно присмотреться, то можно понять, что локализаторы перевели Silenos как «Фавн». Логично, ни дать ни взять!



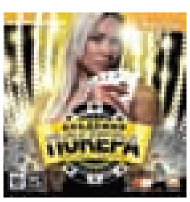
Остроухие сексапильные эльфийки мира Lineage II теперь говорят не только по-корейски и английски, но и по-русски.

Дайджест

Обзор локализаций и русскоязычных релизов

Академия покера





PC (1 CD)

Оригинальное название:
Poker Academy: TexasHold'em
Жанр:
special.card_battle
Зарубежный издатель:
BioTools
Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
BioTools
Количество игроков: до 150
Системные требования:
CPU 800 МГц, 512 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
ru.akella.com/Game.aspx?id=2075
Страна происхождения:
Канада

В 2005-м «Академия покера» (она же Poker Academy: Texas Hold'em) буквально ворвалась в святая святых индустрии интерактивных развлечений. Игра поражала глубиной проработки и умным искусственным интеллектом – не удивительно, что ее признали эталоном жанра. Профессионалы и поныне используют творение BioTools для подготовки к турнирам, но и для новичков она неоценимый подарок. Тут их научат и азам покера, и тому, как блефовать, и как вынудить соперника рискнуть... Минуло три года, но технологиям Vexbot и AveryBot, отвечающим за AI, по-прежнему нет равных. После пары партий станет ясно: компьютер анализирует ваш стиль (хитрые уловки и приемы срабатывают не всегда) и учится на своих ошибках. Пусть русскоязычная версия и припозднилась, зато объем проделанной работы внушает уважение. Так, на перевод и адаптацию огромного руководства пользователя (не бумажного, а того, что в игре) наверняка ушла не одна неделя. Шрифты приятны глазу, надписи на своих местах.

РЕЗЮМЕ «Академия покера» – словно хорошее вино, с годами становится лучше. Отрадно, что за локализованную версию просят не $130, как прежде за американскую.

Космическая федерация II. Звезды страха





PC (1 CD)

Оригинальное название:
Galactic Civilizations II. Twilight of the Arnor
Жанр:
strategy.real-time.historic
Зарубежный издатель:
Stardock Entertainment
Российский издатель:
1C/Snowball Studios
Разработчик:
Stardock Entertainment
Количество игроков: 1
Системные требования:
CPU P4 1,6 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
Онлайн:
games.1c.ru/gal_civ_arnor
Страна происхождения:
Великобритания

Galactic Civilizations знакома всем любителям жанра. Неудачливая соперница Master of Orion II и убийца Master of Orion III давно обзавелась огромной армией фанатов – и хардкорщики-ветераны, и неофиты зубодробительных стратегий с удовольствием играют в нее. Прекрасный баланс между сложным и простым, четкое позиционирование игровых решений и глубокий, хорошо проработанный мир, иногда, чрезмерно похожий на вселенную Master of Orion II. Потому локализация Galactic Civilizations – задача совсем не тривиальная. Тексты и диалоги настолько пропитаны великолепным английским юмором, что его потеря при адаптации могла бы стать невосполнимой. Ведь именно эта несерьезная, легкая стилистика во многом и создавала ту самую неповторимую атмосферу игры. Как же приятно прочесть на родном языке, что экипаж корабля обнаружил червячков, а если боец их съест, то станет почти невидимым на полчаса, и узнать, что после этого гастрономического подвига наши способности к шпионажу улучшились на 1%.

РЕЗЮМЕ Отличное продолжение великолепной космической стратегии, сделанное в лучших традициях жанра, и локализовано отменно.

Нямстеры 2! Вокруг света





PC (1 CD)

Оригинальное название:
Yumsters! 2 – Around the World
Жанр:
special.puzzle
Зарубежный издатель:
KranX Productions
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
KranX Productions
Количество игроков: 1
Системные требования:
CPU 1 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM
Онлайн:
games.1c.ru/nyamsters2
Страна происхождения:
Россия

Нямстеры – забавные маленькие существа, похожие на ушастых червей, живут они под землей и предпочитают здоровое питание: фрукты да ягоды. В основе второй игры – классический принцип «хватай и тяни», простой в освоении и не требующий участия клавиатуры. Наводим курсор на одну из ямок, зажимаем левую кнопку мыши и, не отпуская, тащим Нямстера на засыпанное вкусностями поле. Первое и главное правило – ненасытным существам нужна пища того же цвета, что и они сами. Красным подавай клубнику, зеленые любят яблоки, желтые – груши. Кроме того, псевдо-червяки освоили новые профессии и получили дополнительные способности. Так, на месте съеденного Бобом Землекопом фрукта остается норка, в которую он забирается. А Бенди-Мэнди изгибается в любую сторону, что делает ее незаменимой на финальном этапе. Уровни разбросаны по миру: мы побываем в Египте, Японии, Мексике, Франции, Греции и даже на Гавайях. Разнообразия добавляют новые Нямстеры, бонусы и препятствия, появляющиеся по мере прохождения.

РЕЗЮМЕ Конечно, «Нямстеры 2» – игра красивая и увлекательная, но от компании Андрея Кузьмина мы ждали чего-то большего.

Эскадрилья Смерти



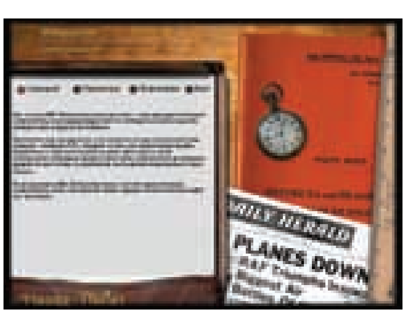


PC (1 CD)

Оригинальное название: Air Battles: Sky Defender
Жанр: simulation.flight.WWII
Зарубежный издатель: Wild Hare
Российский издатель: «Акелла»
Разработчик: Pilot
Количество игроков: 1
Системные требования: CPU 2 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
Онлайн: ru.akella.com/Game.aspx?id=2044
Страна происхождения: США

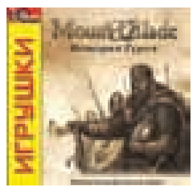
Рассматривая красочную обложку и читая на ней цитату из рецензии Gamespot, сложно отделаться от ощущения, что «Эскадрилья Смерти» – бюджетная поделка, которую пытаются выдать за проект А-класса. Но нет, студия Pilot не оплошала и выпустила достойный авиасимулятор по мотивам Второй мировой. Звезд с неба новинка не хватает, основная цветовая палитра (серо-зеленая) раздражает, графический движок устарел и требует доработки, для управления самолетом желательно иметь хороший джойстик... Но есть и приятные моменты. Во-первых, с помощью подсказок вы научитесь за пару минут взлетать и приземляться как надо, а не в стиле Зигзага МакКряка. Во-вторых, велик диапазон сюжетных и обучающих миссий. Ну и в-третьих, гибко настраиваемая сложность; при желании «Эскадрилью Смерти» легко превратить из хардкорного симулятора в платформер. В русской версии брифинги переведены корректно, особых ошибок не замечено. Шрифты похожи на оригинальные английские. Одна беда: когда выполняешь здания, тексты даются настолько мелкими буковками, что написанное на экране невозможно разобрать.

РЕЗЮМЕ Далеко не идеальная, но достойная внимания любителей авиасимуляторов игра. Отдельная благодарность «Акелле» за хорошую локализацию.



Mount & Blade. История героя



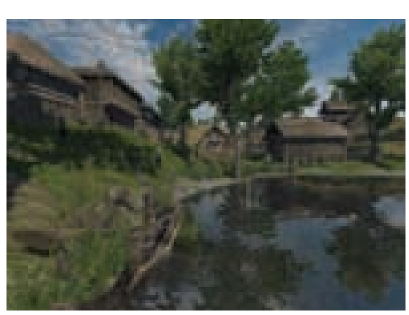


PC (1 CD)

Оригинальное название: Mount&Blade
Жанр: role-playing.PC-style
Российский издатель: Paradox I
Российский издатель: «1С»/ Snowball Studios
Разработчик: TaleWorlds
Количество игроков: 1
Системные требования: CPU 1,5 Ггц, 1 Гб RAM, 128 Мб VRAM
Онлайн: snowball.ru/mb
Страна происхождения: Турция

Новый хит есть теперь и на русском языке! И это замечательно, ведь нам досталась не одна из псевдоигрушек последнего времени, а именно Игра с большой буквы. Для отменно проработанной боевой системы, обеспечивающей большую реиграбельность (надоело рубиться в гуще врагов – идем в конные лучники) требовалась качественная локализация, и мы ее получили. Здесь за персонажа побеждает не количество абстрактных классов и скилов, а умения самого игрока, и, значит, адекватный перевод (именно такой нам и предлагают) очень важен. К тому же мы попадаем в «живой», постоянно меняющийся мир, и от того, насколько внятны тексты, зависит немало. Пусть мир этот не столь глубок, как вселенная Fallout, но его динамичность поспорит с подвижностью вечно кипящего котла Spore! Игрок становится наемником, торговцем, разбойником, помещиком, рыцарем, а то и королем! Здесь очень непросто стать добрым паладином (камень в огород Питера Молине!), потому что ваши люди хотят есть и получать плату, а защищая бедных и обездоленных, надо быть готовым к тому, что дохода это не принесет. Хотя даст почет, уважение и любовь простых людей.

РЕЗЮМЕ Великолепная игра для настоящего приключенца. Вы изменяете мир своим клинком, а мир меняет вас мечами ваших врагов.



С грузом по Европе



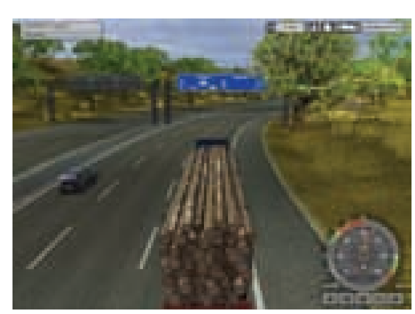


PC (1 CD)

Оригинальное название: Euro Truck Simulator
Жанр: simulation
Зарубежный издатель: Excalibur
Российский издатель: «Акелла»
Разработчик: SCS
Количество игроков: 1
Системные требования: CPU 1.7 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
Онлайн: ru.akella.com/Game.aspx?id=2025
Страна происхождения: Чехия

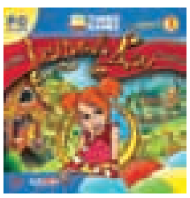
Вы за рулем тягача, в бардачке лежит контракт на $5 тыс. за перевозку бревен, снаружи – палящее мадридское солнце, которое вскоре сменится лиссабонским дождем, на дороге – ни души. Романтика! Мы не преувеличиваем, говоря о практически полном отсутствии машин. Мир игры «мертв» – и это главная претензия большинства журналистов к детищу SCS. Компаний-конкурентов, способных перехватить хорошо оплачиваемый заказ, нет, равно как и пешеходов. Легковые автомобили встречаются не часто, среди построек – заправочные станции, где иногда удается вздремнуть. Все как-то статично, буднично и уныло. Жизнь превращается в рутину, подчиненную расписанию «взял груз в точке А – отвез его к точке Б – получил деньги». Конечно, дальнобойщик – профессия не самая увлекательная, но разработчикам стоило бы разнообразить геймплей. Локализация стандартная, ничем не примечательная. Названия городов, автомобильные термины переведены правильно, идеально подобран шрифт. Он так хорошо вписывается в стилистику, что кажется, будто игру создавали в России.

РЕЗЮМЕ Не будем придираться к мелочам. В конце концов, хорошие симуляторы дальнобойщиков выходят не каждый день.



Модный дом





PC (1 CD)

Оригинальное название: Модный дом
Жанр: special.mini-games
Российский издатель: «Руссобит-М»/GFI
Разработчик: Shiny Tales
Количество игроков: 1
Системные требования: CPU 500 МГц, 64 RAM, 32 VRAM
Онлайн: www.russobit-m.ru/catalogue/item/modnij_dom
Страна происхождения: Россия

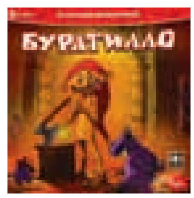
На очередной день рождения старшеклассница Венди получает подарок. В прилагающейся к нему записке бабушка просит внучку не открывать коробку до совершеннолетия. Как назло, в тот же день вор крадет подарок, а за компанию берет с собой говорящий манекен (действие происходит то ли в волшебном, то ли в реальном мире, но неодушевленные предметы здесь любят поболтать). Расстроенная героиня отправляется не в отделение полиции, а в ателье, дабы подзаработать деньжат на поездку в Лондон, и там, в огромном и незнакомом городе, найти преступника. Итак, за отчетный период необходимо заработать определенную сумму и возродить семейный бизнес. Игровой процесс условно делится на две части: изготовление одежды и, в перерывах между миссиями, покупка новых эскизов для изготовления этой самой одежды. По мере того как растет популярность мастерской, нетерпеливых заказчиков становится все больше и больше – они ни под каким видом не соглашаются томиться в очереди (чем дольше ждут, тем меньше платят). Оттянуть уход покупателей помогают журналы и приятная музыка.

РЕЗЮМЕ Виртуальный курс кройки и шитья ничему вас не научит, сюжет покажется бредовым и грудному ребенку, однако свою аудиторию игра найдет.



Буратилло



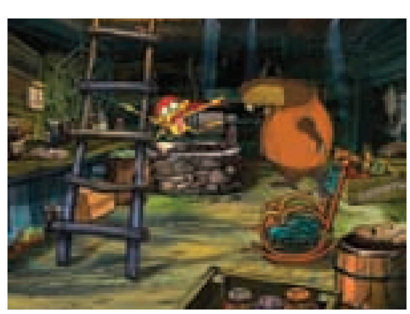


PC (1 DVD)

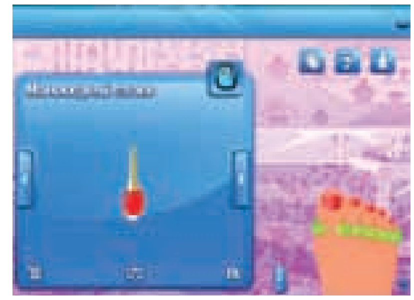
Оригинальное название: Буратилло
Жанр: adventure.third-person.fantasy
Российский издатель: «Бука»
Разработчик: Сатурн-плюс
Количество игроков: 1
Системные требования: CPU 700 МГц, 512 RAM, 64 VRAM
Онлайн: www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=422
Страна происхождения: Россия

На старости лет папа Карло захотел стать отцом. Отыскав на заброшенной свалке кусок дерева, он планировал выстрогать деревянного мальчика. Но на свет появилось оно – Буратилло: грубо отесанное, толком не умеющее говорить существо со скверным характером и дурными привычками. Едва творение папы Карло подросло, как вляпалось в неприятности. После победы в конкурсе талантов «Фабрика грезд» Буратилло решил покуролесить в местном казино, где и проигрался в пух и прах, задолжав крупную сумму ее владельцу – генералу Фиксу... «Сатурн-плюс» не первый год занимается квестами, но всякий раз упрямо наступает на одни и те же грабли. Когда дело касается графики и юмора, основанного на аллюзиях к кинофильмам и играм, разработчиков трудно в чем-либо упрекнуть. Да, попадаются несмешные шутки, откровенно глупых, но забавных эпизодов в «Буратилло» полно. А вот с головоломками сплошь проблемы – они нелогичны, с трудом вплетены в повествование и решаются по строгому алгоритму. Словом, все в стиле «Сатурн-плюс»: красиво и похабно, но играть невозможно.

РЕЗЮМЕ Дитя порока и папы Карло, Буратилло – яркий и запоминающийся антигерой. Но в одиночку спасти от забвения откровенно слабый квест он не способен.



Стильные девчонки. Звезда дискотек



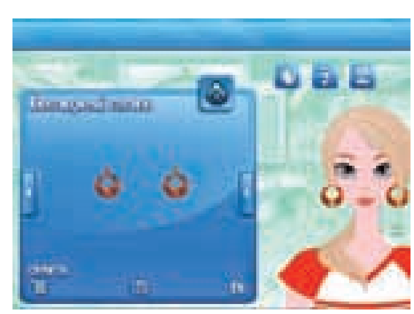


PC (1 CD)

Оригинальное название: Стильные девчонки. Звезда дискотек
Жанр: special.mini-games
Российский издатель: «Руссобит-М»/GFI
Разработчик: GFI
Количество игроков: 1
Системные требования: CPU 1.6 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM
Онлайн: www.russobit-m.ru/catalogue/item/zvezda_diskotek
Страна происхождения: Россия

По секрету всему свету: на самом деле «Стильные девчонки. Звезда дискотек» – не игра вовсе, а необычный конструктор. Необычность его заключается в том, что не требуется создавать внешность персонажа с нуля; вместо этого на выбор представлены четыре вызывающе одетые дамочки (две брюнетки, блондинка и рыжая), все на одно лицо, да и пропорции тела похожи. Слепленные по шаблону, модницы отличаются друг от друга не только цветом волос, но и предпочтениями в отдыхе и еде. Впрочем, нам до этого нет дела, раз их желания не влияют на игровой процесс, довольно однообразный, надо сказать. В маленьком окошке (полноэкранный режим отсутствует) выбираем задание, затем – «подопытную», и приступаем к работе. В «Маникюре» красим ногти на руках и ногах, в «Парикмахерской» стрижем, в «Ювелирном магазине» покупаем драгоценности. В разделе «Сад» вместо экспериментов над модницами предлагается обустроить территорию на берегу моря. В любой момент свою работу разрешается запечатлеть на пленку, фотографии хранятся в специальном разделе.

РЕЗЮМЕ Тренажер для молодых модниц. Если ваши кумиры – Ксения Собчак и Пэрис Хилтон, эта игра для вас.




ТЕЛЕВИДЕНИЕ
ТЕПЕРЬ
НАШЕ
gameland tv
круглосуточный телеканал об играх
СМОТРИТЕ В СЕТЯХ:
Corbina telecom
акадо
НТВ ПЛЮС
СТРИМ
qwerty
Информацию о подключении требуйте у вашего регионального оператора

Другие игры

Все о том, что может понравиться современному геймеру



Мы долго думали, как назвать раздел журнала, объединяющий все околоигровые рубрики – от «Железа» до «Банзая». Общее в них – то, что все эти темы по разным причинам интересны геймерам. Новые комплектующие для ПК нужны, чтобы запускать игры или выходить в Интернет. Аркадные автоматы, как и игры, скачиваемые в сервисах Xbox Live, PlayStation Network и WiiWare, – альтернативные способы развлечений; от обычных они отличаются тем, что не продаются в «обычном» магазине. Наконец, не нужно забывать, что современный геймер живет полноценной социальной жизнью. Он читает книги, ходит в кино, смотрит аниме, слушает музыку, общается с друзьями в Сети. Все это в каком-то смысле дополняет для него игры – отсюда и название раздела. Не стоит забывать и о том, что современные электронные развлечения создаются людьми, не понаслышке знакомыми с массовой культурой. Хорошо известно, что около половины действительно примечательных игр – родом из Японии. Именно поэтому культуре Страны восходящего солнца мы уделяем особенное внимание. Ведь, к примеру, без знакомства с Macross сложно оценить по достоинству Zone of the Enders или Ace Combat. Но ровно в той же степени корни Mortal Kombat Vs. DC следует искать в американской комиксовой культуре, а создатели Warcraft заимствовали идеи у Warhammer. Как, что и почему – об этом вы всегда сможете прочитать в «СИ».



Аркада

Paradise Lost
Адаптация Far Cry для игровых автоматов.

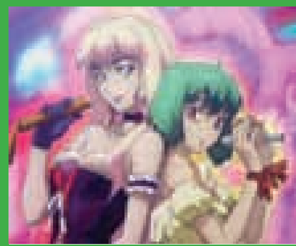
Bookshelf

- Виктор Пелевин, «П5»
- Эльфрида Елинек, «Бембиленд»

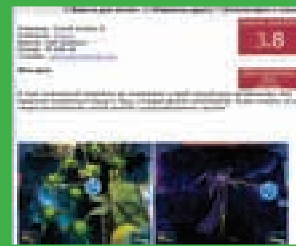
Online

- Интернет-аукционы: приобретаем и продаем с выгодой

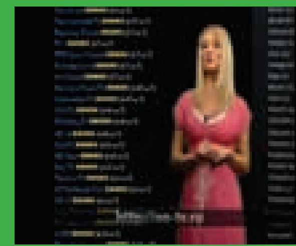
Смотрите также



Другие игры на DVD
Аниме-ролики, трейлеры фильмов, GMV-клипы



Другие игры онлайн
Огромная подборка флеш-игр на gameland.ru



Другие игры на TV
Смотрите передачи «Банзай» и «Все кино» на канале Gameland.TV





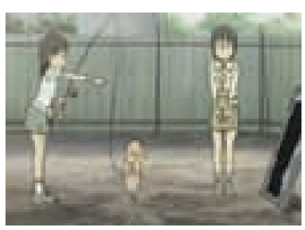
Другие игры геймера

19 ноября
Посмотреть фильм «День, когда Земля остановилась».

22 ноября
Почитать новую книгу Виктора Пелевина «П5».

25 ноября
Сходить на спектакль «День радио» от «Квартета И». Это действительно смешно и очень весело.

30 ноября
Подумать над тем, где встретить неумолимо приближающийся Новый год.







Widescreen

- День, когда Земля остановилась
- Ананасовый экспресс
- Заложница
- Футурама: Игра Бендера

Ретро

Советские игровые автоматы
Откуда прискакал «Конек-горбунок»? В каком городе разрабатывались «Городки»? В какие советские аркадные игры до сих пор никто не играл?

«Слезы Опа-Опа» на System 16
Sega возвращается в 1987 год, портируя Fantasy Zone II на старую аркадную систему.

Банзай

Аниме
- Dennou Coil
- Гигантский робот. Диск 1
- Devil May Cry. Volume 1
- Usavich. Season 1

Манга
- Black Lagoon
- Sayonara Zetsubou Sensei

Игры
- Blazer Drive

Железо

Новости

Большое железо
Тестирование USB-накопителей

Минитесты
- Компьютер Depo
- ATI Radeon HD 4830

Матчасть
О современной науке и технологических тенденциях

Live Network Channel

- Vigilante 8 Arcade
- Wipeout HD
- Age of Booty
- Ratchet & Clank Future: Quest for Booty

Аркада

Клуб любителей игровых автоматов

Что такое аркада? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, следим за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!

› Paradise Lost

Когда компьютерный шутер пытаются перетащить в зал игровых автоматов, обычно он превращается в симулятор по управлению роботом с педальками, джойстиками и кнопками непонятного назначения. Наглядный пример – Half-Life 2 и его аркадный родственник Half-Life 2: Survivor. Но это японский подход к проблеме.



ТЕКСТ
Анатолий Сонин

А западная компания Global VR (в ответе за аркадные версии NFS: Carbon, Blazing Angels и America's Army) такую задачу решила намного проще – Far Cry Instincts (приставочную адаптацию Far Cry) она превратила в рельсовый шутер, начисто вырезав любую свободу передвижения. В Paradise Lost даже за укрытиями прятаться не дают: герой просто перебегает от одной турели к другой, а вы засеиваете плодородную почву тропиков свинцом.

Более того, вид оружия в игре всего один – это станковый пулемет, модель которого и крепится на самом кабинете. Тяжелую пушку игрок не может поднять – она плотно закреплена на автомате и только крутится вокруг своей оси. При стрельбе такой пулемет трясется и громко стрекочет, прямо как пистолет из Time Crisis. На Варшавке стоит специальная версия автомата со скамейкой для игроков и особо большими пушками, браться за которые нужно обеими руками – на них даже по два курка, хотя в игре используется всего один. Кабинеты Paradise Lost выглядят очень колоритно, но на деле не являются уникальными – у них та же конструкция, что и у шутера Aliens Extermination от той же Global VR. При желании владельцы аркады могут одну игру без проблем превратить в другую.

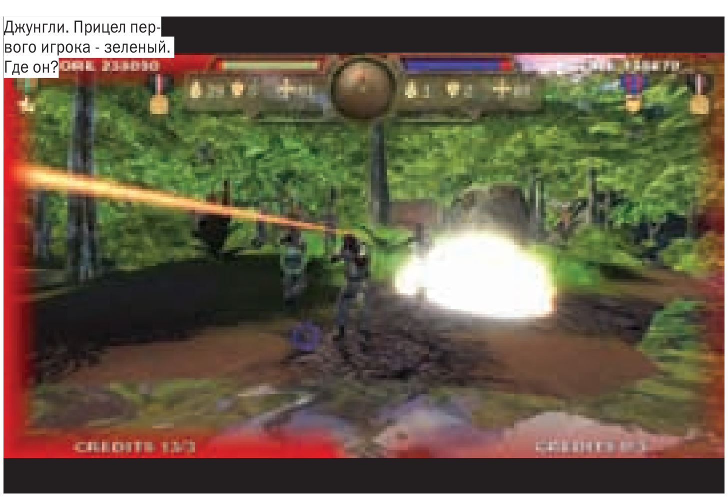
На закуску нам даны гранаты и ракеты, которые, соответственно, бросаются и запускаются специальной кнопкой. Больше об игровой механике и рассказать нечего, все предельно просто. Ни укрытий, ни даже перезарядки не предусмотрено – остается только всю игру поливать экран огнем и корчить рожу, как у Джона Рембо, крошащего вражеских солдат в концовке последнего фильма. Вот только час – именно за столько проходится игра, целый час однообразных перестрелок с таким лицом не сможет высидеть и сам Сталлоне.

Сюжет, если попытаться его найти, оказывается таким же, как в оригинальной игре: тот же самый герой в красной гавайской рубашке высаживается на тот же самый тропический остров, где обнаруживает не только

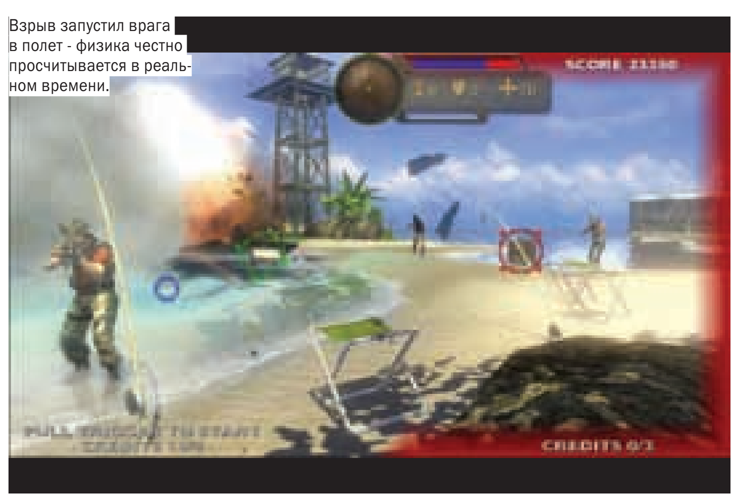


На Варшавке стоит другая версия автомата. Пулеметы там выглядят еще внушительней, а для игроков предусмотрена небольшая скамейка.

МОДЕЛЬ СТАНКОВОГО ПУЛЕМЕТА, ЗАКРЕПЛЕННАЯ НА АВТОМАТЕ, ПРИ СТРЕЛЬБЕ ТРЯСЕТСЯ И ГРОМКО СТРЕКОЧЕТ.

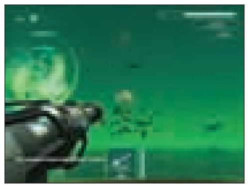


Джунгли. Прицел первого игрока - зеленый. Где он?



Взрыв запустил врага в полет - физика честно просчитывается в реальном времени.

Скорее в номер!

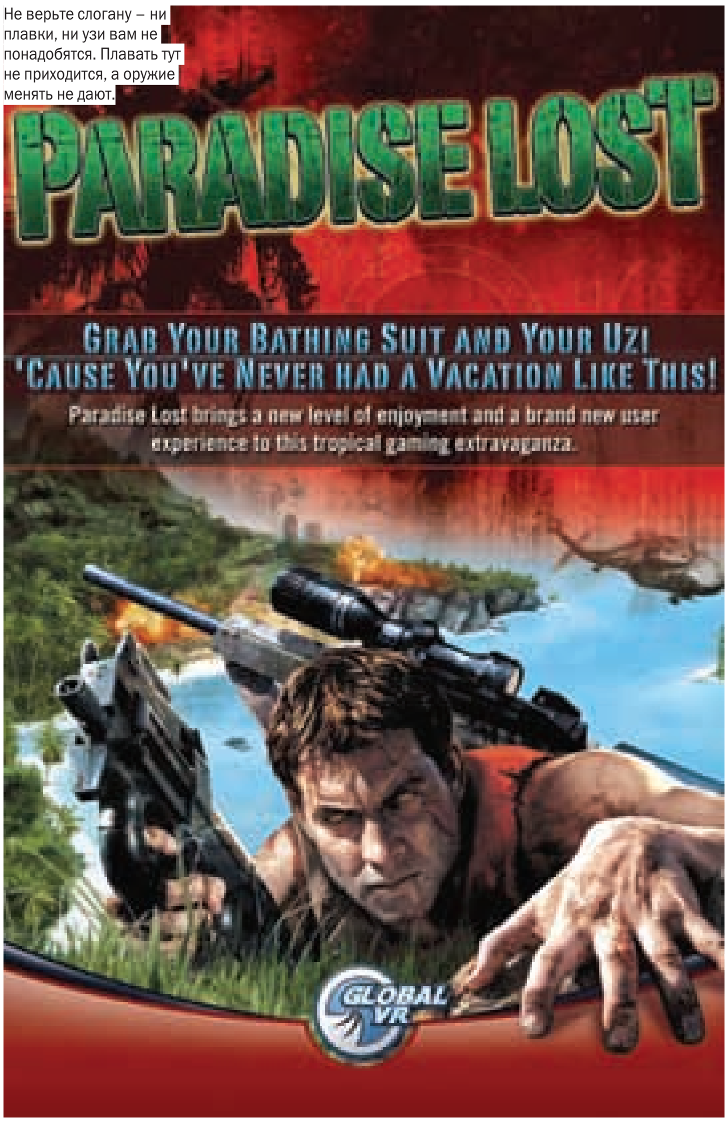


Global VR недавно представила еще одну игру для одного из своих уже существующих кабинетов. Владельцы автомата Vortek 1999 года смогут установить на него новый продукт – космическую стрелялку Sky Bandits. Хотя графика там выглядит староватой, кабинет Vortek остается оригинальным до сих пор – в нем игроки смотрят на происходящее через специальный шлем и ориентируются в виртуальном мире, поворачивая голову.

Хочу!

Автомат на двух игроков можно найти в московском зале компании «Волшебная Игра» на последнем этаже торгового центра «Варшавский» у метро Варшавская. Адрес торгового центра – варшавское шоссе, дом 87Б.





Не верьте слогану – ни плавки, ни узи вам не понадобятся. Плавать тут не приходится, а оружие менять не дают.

толпы наемников, но и орды мутантов. Хотя играть можно вдвоем, персонаж на экране всегда остается одиночкой. В игре о сценарии, конечно, вспоминают редко, и пять миссий проходят без единого сюжетного ролика.

Миссии эти получились хоть и довольно большие, но слишком уж похожие. Движок игры выдает на здоровенном плазменном экране Paradise Lost прекрасную картинку, но разглядывать на уровнях нечего – джунгли красивые, но скучные, и глазу не за что зацепиться. На локации, как из прорвавшейся трубы, выливаются враги – друг за другом они продолжают выбегать из одних и тех же точек. Если играете вдвоем – просто «заткните» эти выходы огнем и подождите секунд десять, пока солдаты наконец перестанут героически лезть на амбразуру.

Главная проблема Paradise Lost в однообразии – за все прохождение вы не встретите ни одного сюрприза. Есть джунгли, есть солдаты, удовольствие нужно получать самостоятельно. Для Far Cry, шутера с открытым миром, такой подход был оправдан: игрок на большом острове сам мог себя развлечь. Но здесь, на сюжетных рельсах, развлекать нас должны авторы, а они упорно от своих обязанностей увиливают. В тот же Time Crisis играть хочется хотя бы для того, чтобы посмотреть на уровни и врагов, а здесь и локации, и противники всю кампанию не меняются.

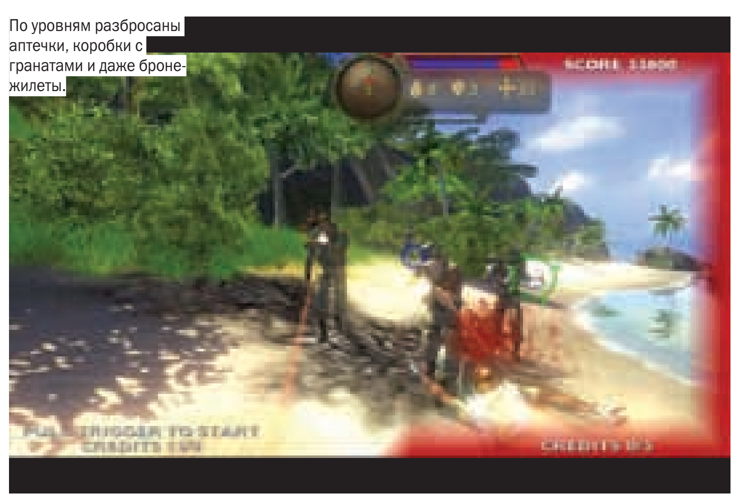
Только редкие боссы разнообразят прохождение – особо сильные солдаты и мутанты посылают на вас толпы врагов, а сами издалека пускают ракеты или бросают бочки. Еще один, последний признак оптимизации проекта для аркад – очки и награды, которые раздаются после каждой сценки. Два игрока могут и соперничать между собой: пытаться сделать как можно больше хэдшотов, потерять поменьше здоровья или убить побольше врагов – все это записывается в статистику.

Что примечательно, подстреленные противники падают по технологии тряпичной куклы – в аркадах это до сих пор выглядит очень необычно. Сама графика тоже приятно удивляет – хотя на домашних платформах давно прижился CryEngine 2, здесь и первый движок кажется настоящим откровением. Именно прекрасная графика в Paradise Lost и привлекает, но скучноватый геймплей не задержит игроков за этим автоматом надолго. **СИ**

ДВИЖОК ИГРЫ ВЫДАЕТ ПРЕКРАСНУЮ КАРТИНКУ НА ЗДОРОВЕННОМ ПЛАЗМЕННОМ ЭКРАНЕ , НО РАЗГЛЯДЫВАТЬ НА УРОВНЯХ, КРОМЕ ЖИВОПИСНОЙ ПРИРОДЫ ДЖУНГЛЕЙ, ПО БОЛЬШОМУ СЧЕТУ, НЕЧЕГО.



В Paradise Lost зомби умеют обращаться с оружием, и оттого ничем не отличаются от обычных солдат.



По уровням разбросаны аптечки, коробки с гранатами и даже бронежилеты.

Live Network Channel

Самое свежее и интересное на игровых онлайн-просторах за последние две недели

PlayStation Store

5 самых свежих PSN-игр
- Novastrike, 111 Мбайт, 275 руб.
- Prince of Persia Classic, 117 Мбайт, £7.99
- Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness Episode One, 215 Мбайт, $14.99
- SOCOM: U.S. Navy SEALs Confrontation, 2.65 Гбайт, $39.99
- Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars, 177 Мбайт, $14.99

Демоверсии:
- Lego Batman, 645 Мбайт
- Mirror's Edge, 917 Мбайт
- Tom Clancy's EndWar, 1.67 Гбайт
- WWE SmackDown vs. Raw 2009, 976 Мбайт
- Alone in the Dark: Inferno, 1.51 Гбайт
- NBA 2K9, 495 Мбайт
- Warhawk, 855 Мбайт

Дополнения:
- BUZZ! Quiz TV: Horror Pack, 176 Мбайт, 170 руб.
- High Velocity Bowling: All Hallow's Eve Ball Pack, 6 Мбайт, $0.99
- High Velocity Bowling: Foxy, 45 Мбайт, $0.99
- High Velocity Bowling: Chastity, 46 Мбайт, $0.99
- Soulcalibur IV: Additional Character – Yoda, 7 Мбайт, 140 руб.
- Soulcalibur IV: 17x music packs, 535 руб. или 35 руб./шт.
- Soulcalibur IV: 2x weapons packs, 100 руб./шт.
- Mega Man 9: Superhero Mode, 100 Кбайт, 50 руб.
- Mega Man 9: Special Stage, 103 Кбайт, 50 руб.
- Mega Man 9: Hero Mode, 100 Кбайт, 50 руб.
- Sid Meier's Civilization Revolution: Scenario Pack: Survival, 32 Мбайт, 35 руб.
- Sid Meier's Civilization Revolution: Single Player Map Pack 2: Surreal, 43 Мбайт, бесплатно
- Sid Meier's Civilization Revolution: Single Player Map Pack: Brave New Worlds, 42 Мбайт, бесплатно
- Sid Meier's Civilization Revolution: Scenario Pack: The Victory Pack, 104 Кбайт, 35 руб.
- Sid Meier's Civilization Revolution: Artifact/Wonder Pack: The Mythic, 2 Мбайт, £0.79
- Sid Meier's Civilization Revolution: Artifact/Wonder Pack: The Iconic, 3 Мбайт, 100 руб.
- Sid Meier's Civilization Revolution: Artifact/Wonder Pack: The Eternal, 100 руб.
- Dead Space: Obsidian Suit, 10 Мбайт, бесплатно
- Dead Space: Scorpion Suit, 9 Мбайт, 100 руб.
- Tiger Woods PGA TOUR 09: Spyglass Hill Golf Course, 242 Мбайт, 275 руб.

› Vigilante 8 Arcade

XBLA АНОНС

Жанр: racing.car_combat | **Издатель:** Activision | **Разработчик:** Isopod Labs | **Зона:** ALL | **Цена:** 800 MP

Для своего времени Vigilante 8 стала проектом неординарным: с одной стороны – налицо заимствование идей Twisted Metal, с другой – игру создала команда из пяти человек, а если заменить в консоли диск на музыкальный, можно было играть под, как сейчас это называется, custom soundtrack. XBLA-версия предложит геймерам освежить (или познакомиться) в памяти события первой части и прокатиться как по уже знакомым локациям, так и по совершенно новым, созданным с учетом возможностей консолей нового поколения. Состав действующих лиц изменился незначительно, хотя одна пропажа в списке героев не может остаться без внимания – инопланетянин на летающей тарелке, Y the Alien, не заявлен ни в самой Arcade-версии, ни в уже анонсированном дополнении. Оружие, которое автолюбители подбирают на локациях, тоже перекочует в обновленный вариант игры в старом составе, по словам разработчиков, чтобы сохранить баланс. В наследство от сиквела достанется система апгрейдов машины; предусмотрена также возможность переключаться между классическом видом транспортного средства и обновленным, что, однако, станет доступно только после прохождения Quest-режима. Помимо одиночной игры, можно вдоволь повоевать и в мультиплеере на четырех игроков, однако есть одно существенное «но», вероятно, способное помешать популярности многопользовательского режима: карт мало, а дополнение, добавляющее еще две локации, обойдется геймерам в 300 MP. Выглядят зоны боевых действий не так впечатляюще, как хотелось бы, но для XBLA-проекта и такой результат можно посчитать за достойный. Из плюсов грядущего релиза нельзя не отметить готовность разработчиков выкладывать дополнения уже сразу после выхода. Насколько они окажутся востребованными, правда, пока неизвестно.

Евгений Закиров



В демонстрационную версию войдет всего одно поле боя – пустыня с нефтяными вышками – в полной же версии игроков ожидают еще четыре участка, начиная с метеоритного кратера (составлено из Canyonlands и Ghost Town) и заканчивая горнолыжным курортом.





Вертикальный split-screen – это то, чего не хватает многим сегодняшним играм.

› Wipeout HD ★★★★☆

PSN НОВИНКА

Жанр: racing.arcade.futuristic | **Издатель:** SCE | **Разработчик:** SCE Studios Liverpool | **Размер:** 998 Мбайт | Зона: 🇷🇺 | **Цена:** 620 руб

Осенние релизы PSN продолжают поднимать планку качества. Как и сюжетный «мостик» между прошлой и будущей частями Ratchet & Clank, Wipeout HD также взял все лучшее из последних игр сериала (Pulse и Pure).

С первых же секунд погружения в игру не отпускает чувство «это не игра о гонках будущего, это игра о гонках ИЗ будущего». Футурама начинается прямо с вступительных титров и во всей красе предстает в игровом меню – каждый символ, значок в нем – маленькая победа дизайнеров, шрифты хочется немедленно перекачать себе в Word, переходы в подразделы оформлены так, как мы еще никогда не видели. Еще не начав играть, мы уже растворяемся в атмосфере гонок грядущих столетий.

И не только в дизайне дело – в наличии стабильные 60 fps на любых сверхзвуковых поворотах и разрешение в 1080p – увы, редкие гости современных игр.

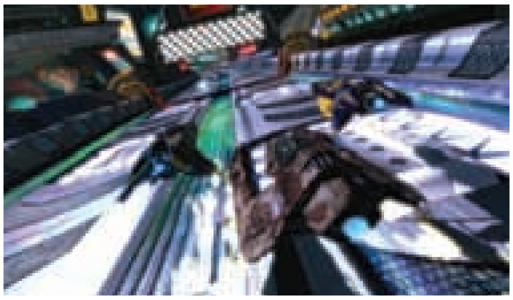
Wipeout – это гоночный спорт, где вместо машин над трассой парят продолговатые болиды. Восемь маршрутов плюс система чемпионата-магазина: зарабатываем очки – открываем новые состязания. Всеобщая любимица – гонка на выживание с семеркой оппонентов. По ходу кольцевой трассы размещены площадки красного и синего цвета, одни дают случайное оружие или способы защиты от него, другие – ускорение. Погибают соперники редко, однако счет идет на доли секунд, и один меткий выстрел порой стоит медали. С таким же успехом правило работает и против вас: уже со второй турнирной сетки игра становится весьма сложной. Приходится учить трассы (повороты, расположение площадок), это и есть ключ к успеху.

Помимо «боевого» режима есть и несколько «скоростных» – например, на самый быстрый круг. В режиме «Зона» стиль трассы меняется на совсем психоделический, ЖК-панель начинает гипнотизировать уже не на шутку, и даже появляется легкий страх там внутри и остаться.

Фирменный знак сериала – саундтрек – в этой части неожиданно слабоват, но возможность подключать любые дорожки с винчестера PS3 для того и существует, чтобы игрок сам смог настроить музыку. Онлайн, трофеи – все как положено. Лучший релиз PSN ever? Очень может быть.

Иван Стасов

ЕЩЕ НЕ НАЧАВ ИГРАТЬ, МЫ УЖЕ РАСТВОРЯЕМСЯ В АТМОСФЕРЕ ГОНОК ГРЯДУЩИХ СТОЛЕТИЙ.







Пока болид находится в воздухе, есть возможность крутануть «Бочку». За успешное выполнение – бонусное ускорение при приземлении.





Специально для сериала придуманы целые «конюшни» болидов; верность одной марке оценивается очками, которые позволяют открыть альтернативные раскраски.

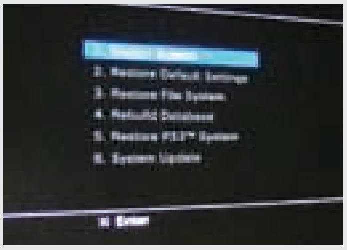
Новости

Алексей Косожихин

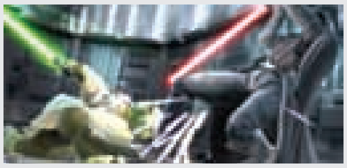
Изменения в регламенте работы PSN, сопровождавшие недавнее обновление прошивки PS3, преподнесли внезапную подлянку. Внимательные западные геймеры заметили новый пункт, который гласит, что «Sony имеет право использовать, распространять, копировать, изменять и публиковать материал пользователя без его согласия» (примерный перевод). Это значит, что ничто не помешает могучей корпорации продавать себе в прибыль, например, ваш особо гениальный уровень для LittleBigPlanet.



Но есть и приятные сюрпризы – народные умельцы выяснили опытным путем, что новая прошивка позволяет получить доступ к меню восстановления системы. Из него можно заняться всякими интересными вещами вроде сброса настроек или форматирования жесткого диска. Для его открытия нужно удерживать кнопку включения консоли, пока та не пискнет трижды.



У особо рьяных фанатов «Звездных войн» наконец-то появилась возможность свести на одном поле боя бодрого Йоду и грузного Вейдера. Ранее уже ходили слухи, что эти изначально эксклюзивные для разных консолей персонажи будут доступны для скачивания, но Namco Bamdai всякий раз их опровергала. И тем не менее Дарт Вейдер и Йода появились на Xbox Live Marketplace и PS Store, соответственно, и стоят примерно по 5 долларов.



Qore, платная новостная программа с PSN, продолжает регулярно баловать американских геймеров «чемь-нибудь эдаким». Ноябрьский выпуск, например, пригласит их побродить по просторам Home (которая все равно выйдет уже в этом году, но, право, зачем тянуть). Правда, это будет доступно только тем, кто оформил годовую подписку – разовым покупателям нечего и рассчитывать на счастливый билет.

Xbox Live Marketplace

5 самых свежих XBLA-игр
- Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness Episode Two, 253 Мбайт, 1200 MP
- Are You Smarter Than a 5th Grader: Make the Grade, 1200 MP
- Portal: Still Alive, 629 Мбайт, 1200 MP
- CrazyMouse, 45 Мбайт, 400 MP
- Age of Booty, 77 Мбайт, 800 MP

Демоверсии:
- Scene It? Box Office Smash, 447 Мбайт
- Tomb Raider Underworld, 1.0 Гбайт
- Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts, 1.07 Гбайт
- Mirror's Edge, 1.3 Гбайт

Дополнения:
- Dead Space: Scorpion Suit, 11 Мбайт, 200 MP
- Dead Space: Elite Suit, 12 Мбайт, бесплатно
- Soulcalibur IV: Additional Character – Darth Vader, 8 Мбайт, 400 MP
- Sid Meier's Civilization Revolution: Scenario Pack: Survival, 32 Мбайт, 100 MP
- Sid Meier's Civilization Revolution: Single Player Map Pack 2: Surreal, 42 Мбайт, бесплатно
- Marble Blast Ultra: Marble It Up!, 284 Кбайт, бесплатно
- Rock Band: Nirvana Pack 01 («On a Plain», «Polly», «Something in the Way», «Stay `Away», «Territorial Pissings», «Breed», «Lounge Act»), 141 Мбайт, 880 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band: Siouxsie and The Banshees Pack 01 («Hong Kong Garden», «Kiss Them For Me», «The Killing Jar»), 84 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band: Downloadable Tracks (Silversun Pickups «Melatonin», Silversun Pickups «Well Thought Out Twinkles», The Psychedelic Furs «Pretty in Pink», Blink-182 «Dammit»), 23-31 Мбайт, 160 MP/шт.
- Guitar Hero World Tour: Classic Rock Track Pack (Foreigner «Hot Blooded», Rick Springfield «Jessie's Girl», Boston «Rock and Roll Band»), 94 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Guitar Hero World Tour: Guitar Duel Track Pack (Zakk Wylde and Ted Nugent Guitar Duels), 61 Мбайт, бесплатно
- Guitar Hero World Tour: Neversoft Track Pack (Endless Sporadic «Anything», Sworn «Electrorock»), 56 Мбайт, бесплатно

Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts
1.07 Гбайт



Демоверсия

Portal: Still Alive
1200 MP



XBLA-игра

Age of Booty ★★★★

XBLA/PSN НОВИНКА

Жанр: strategy.real-time | **Издатель:** Capcom | **Разработчик:** Certain Affinity | **Размер:** 77 Мбайт | **Зона:** ALL | **Цена:** 800 MP

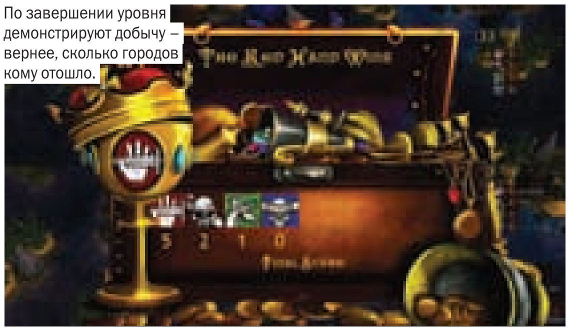
Свистать всех наверх, тысяча морских чертей! Любой пиратский капитан при виде Age of Booty с такой бы силой издал этот клич, что все его матросы мигом побросали бы свои бом-брам-селя и побежали бы в кают-компанию к приставке. У капитанов вообще на подобные алмазы глаз наметан – другие, посмотрев невооруженным глазом на скриншоты, подумали бы, что это какая-нибудь пошаговая нудятина вроде Settlers of Catan. Но не дадим коварным гексам сбить нас с толку! Экшна в Age of Booty хоть отбавляй, ведь непосредственно управляем мы только одним юнитом – нашим кораблем. Конечно, иногда нам в помощь выдают и другие посудины, но полагаться на компьютерного напарника не советуем. Другой основной объект на карте – город. Изначально под контролем только одно поселение – укрепленная база, спрятанная внутри вулкана, – остальные придется захватывать силой. Сдавшиеся на милость победителя селения дают различные бонусы, а именно: ремонтируют стоящие в порту союзнические корабли и регулярно снабжают ресурсами, каковых в игре ровно три: золото, дерево и… ром. Тратить все это можно (и нужно!) на апгрейды корабля и городов, причем если судно за раз позволительно прокачать только по одному параметру (скорость, защита или мощность пушек), то город улучшается сразу по всем. Дополнительный источник ресурсов – сражения (они, кстати, реализованы очень просто: корабль автоматически обстреливает все вражеские объекты на соседних гексах). Также время от времени на карте появляются «одноразовые» деревеньки и корабли торговцев. Купцы эти примечательны тем, что дают специальные карты, которые сулят не только ресурсы, но и другие приятности – например, право вызова на указанный гекс сокрушительного водоворота.

А как завершите сингл-кампанию, добро пожаловать в онлайн – все приключения можно повторить с живыми «пиратами» (кстати, пробная версия игры включает пару дней полноценного мультиплеера – беспрецедентный случай на Xbox Live Arcade). Приятным сюрпризом оказался и редактор уровней.

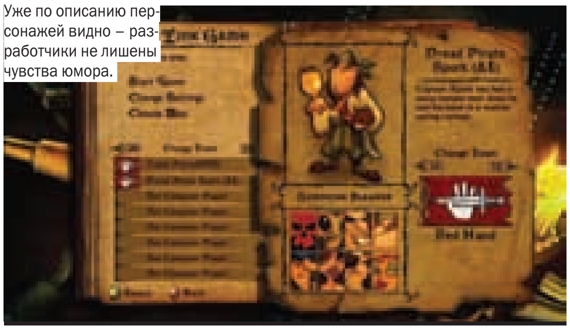
В общем, у нас с вами вдруг появилась отличная игра про пиратов. Ждем ответного удара ниндзя!

Алексей Косожихин

По завершении уровня демонстрируют добычу – вернее, сколько городов кому отошло.



Уже по описанию персонажей видно – разработчики не лишены чувства юмора.



Редактор карт прост донельзя. Но тем и привлекателен!



Ретроклассика

PS one Classics:
- Crash Bandicoot 3: Warped, 170 руб.
- Cool Boarders 2, 170 руб.

Xbox Originals:
- Grand Theft Auto: San Andreas, 1200 MP

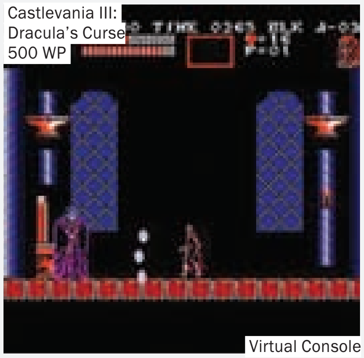
Virtual Console:
- Ghosts 'n Goblins, NES, 500 WP
- Devil World, NES, 500 WP
- Castlevania III: Dracula's Curse, NES, 500 WP
- Gradius II: Gofer no Yabou, TG16, 900 WP
- Digital Champ: Battle Boxing, TG16, 700 WP
- Earthworm Jim, SMD, 800 WP

Grand Theft Auto: San Andreas
1200 MP



Xbox Original

Castlevania III: Dracula's Curse
500 WP



Virtual Console

› Ratchet & Clank Future: Quest for Booty ★★★★☆ PSN НОВИНКА

Жанр: shooter.third-person/action-adventure | **Издатель:** SCEE | **Разработчик:** Insomniac Games | **Размер:** 3,2 Гбайт | Зона: | **Цена:** 699 руб.

Современная игровая индустрия все чаще заставляет разработчиков и издателей экономии ради ограничиваться полумерами, выпуская отдельные эпизоды той или иной игры вместо полноценного проекта. Расчет прост – деньги, вырученные с каждым новым эпизодом, позволят (или не позволят) профинансировать создание следующего, тогда как долгосрочные и куда более масштабные инвестиции, в случае неудачи, грозят оставить студию без гроша в кармане. Даже крупные и известные компании все реже желают рисковать и все чаще пользуются преимуществами сетевых служб, вроде Xbox Live или PSN.

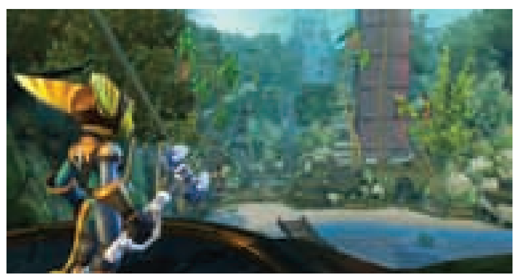
Вот и сотрудники Insomniac не полезли в бутылку с очередным продолжением Ratchet & Clank, на этот раз отделавшись от поклонников коротенькой Quest for Booty – то ли дополнением к прошлогодней Tools of Destruction, то ли вступительной главой к новым приключениям лопоухого Рэтчета и его временно похищенного помощника. Несколько (правда, довольно обширных) уровней, кое-какие улучшения по мелочам, плюс внушительная порция традиционных шуток – вот и все, что уместилось в три с лишним гигабайта. И да – вновь не обошлось без инсталляции, причем, учитывая размеры игры, на удивление продолжительной.

Собственно игровой процесс, вполне предсказуемо, остался прежним – и удачно сочетает шутер от третьего лица с платформенными элементами. Первого теперь несколько поубавилось, а второго, наоборот, стало заметно больше – хорошо это или плохо, зависит от ваших личных предпочтений. Кроме того, Quest for Booty куда чаще, чем прежде, заставляет пользователей решать простенькие головоломки: их здесь на глаз примерно столько же, сколько наберется во всей Tools of Destruction. Сохранится ли эта тенденция впредь, сказать пока трудно, но возможность слегка пошевелить мозгами Ratchet & Clank совершенно точно не повредит, по крайней мере, в нынешних пропорциях.

Наконец, нельзя не отметить и положительные изменения, замеченные нами в графике. На первый взгляд картинка за год практически не изменилась, но со временем начинаешь замечать похорошевшие текстуры, явно возросшую детализацию в отдельных сценах и кое-какие новые спецэффекты.

Алексей Голубев

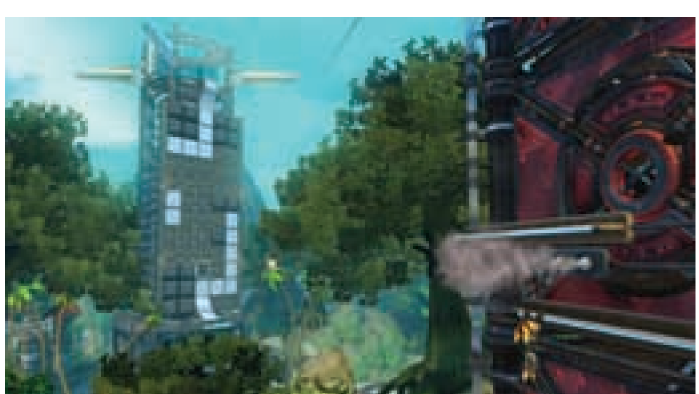






To disc or not to disc?

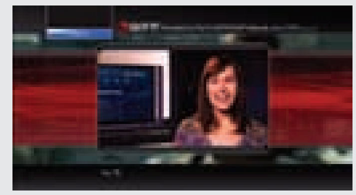
Как и в случае с некоторыми другими PSN-проектами, Sony не рискнула ограничивать Quest for Booty рамками сетевой службы – менее чем через месяц после появления игры в Сети она вышла во многих странах (в том числе и в России) и на Blu-ray. К счастью, у издателя хватило здравого смысла выставить на новинку ценник, вполне отвечающий ее «промежуточному» статусу – за 699 рублей вы наверняка не откажетесь поучаствовать в спасении Клэнка.



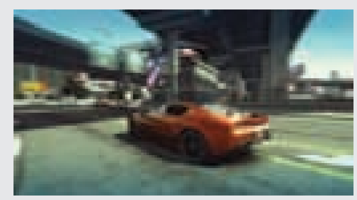
Новости

Алексей Косожихин

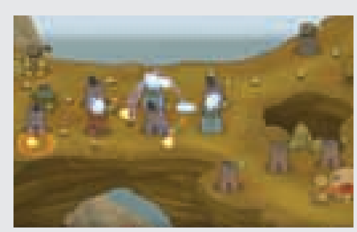
Тем временем был анонсирован европейский аналог Qore – он будет называться «Official PlayStation Magazine HD». Правда, одно нас смущает – в описании присутствует слово «еженедельный»; оригинальный Qore, напомним, выходит всего раз в месяц. В плане контента нам обещают все те же демки, темы и бета-версии.



Как будто мотоциклов было мало, Criterion анонсировала еще четыре крупных дополнения для взрывной Burnout Paradise. В течение ноября нам обещают раскрыть все подробности, а сами апдейты обещают выпустить уже к весне будущего года. Дополнительно известно, что один из них будет содержать целый новый остров, разрекламированный разработчиками еще полгода назад.



Для гениальной стратегии PixelJunk Monsters с PSN наконец-то вышел долгожданный патч версии 2.00. Разработчики добавили поддержку трофеев, правда, для их получения нужно проходить режим Trophy Challenge – те же уровни из сингла, но с особыми заданиями. Также теперь можно закачивать игровое видео прямиком на YouTube и настраивать уровень сложности (впрочем, онлайновые рейтинги все равно будут учитывать прохождение только на «нормале»).



Канадская полиция приучается использовать высокие технологии. Классические методы поиска пропавших людей не помогли найти 15-летнего Брэндона Криспа, исчезнувшего после ссоры с родителями. Теперь они прочесывают список его «друзей» из Xbox Live – Брэндон был заядлым геймером и, возможно, кто-то из его соклановцев по Call of Duty 4: Modern Warfare как-то связан с исчезновением.


Нам нужен мир. Весь мир.
Пираты
онлайн
Бесплатная онлайновая игра
о морских сражениях
Вся информация об игре на сайте http://piraty-online.ru
Netville
© 2008 Snail Games. Права на распространение продукта на территории РФ принадлежат компании "Нетвиль".
РЕКЛАМА

Онлайн

Современные интернет-технологии

› Интернет-аукционы: приобретаем и продаем с выгодой

В мире каждый день производится немыслимое количество различных вещей. Люди их покупают, а спустя некоторое время эти предметы надоедают или просто становятся ненужными.Многие задаются вопросом – куда же их деть, ведь за них была заплачена немалая сумма? Кто-то просто тащит на помойку, а кто-то избавляется от надоедливых вещей с выгодой для себя, выставляя их на интернет-аукционы.



Дмитрий Тутыхин

После этих строк многие из вас подумают: «Так и знал, на интернет-аукционах продают только старье…». Когда первые интернет-аукционы только появлялись на свет, они действительно были заполнены лотами со всяческим дешевым старьем. Однако все меняется, и на сегодняшний день на интернет-аукционах вы чаще встретите выставленные на торги новенькие вещи, да еще и по хорошей цене. Кстати, интересный факт: замечено, что огромное количество новых вещей выставляется на торги после больших праздников, например, Рождества, Дня благодарения и прочих. Видимо, разорвав подарочную обертку и открыв коробку, люди выясняют, что подарки не так уж им и нужны, и бегут к своим компьютерам, чтобы выставить ненужные предметы на торги. Стоит отметить: распространенное мнение о том, что на интернет-аукционах торгуют только физические лица, конечно же, ошибочно. Огромное количество магазинов стало торговать через сетевые аукционы. Нетрудно догадаться, что, экономя на аренде помещения и зарплате персоналу, они продают свои товары намного дешевле. В этой статье мы расскажем о популярных нынче интернет-аукционах.

Виды интернет-аукционов

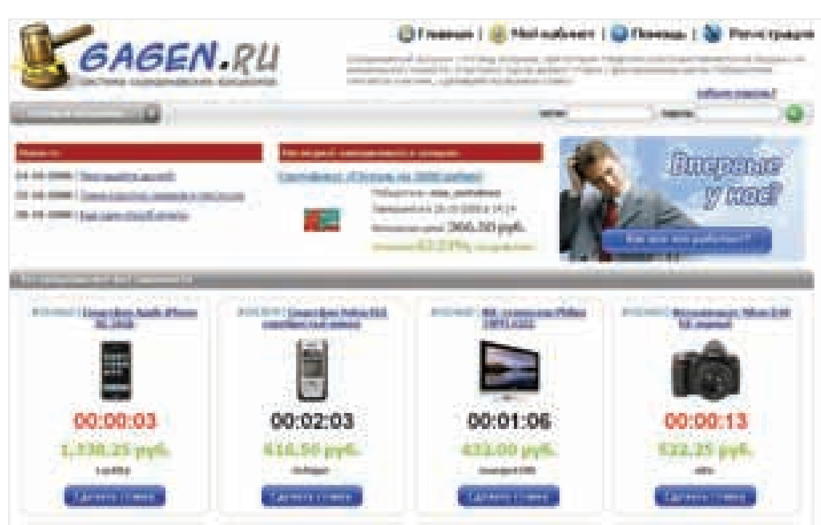
Как говорит Википедия: «Интернет-аукцион (он же «онлайновый аукцион») — аукцион, проводящийся посредством Интернета. В отличие от обычных аукционов, интернет-аукционы проводятся на расстоянии (дистанционно) и в них можно участвовать, делая ставки через интернет-сайт или компьютерную программу аукциона».

Прежде чем мы с вами разберемся, как правильно начать торги, стоит рассмотреть существующие виды интернет-аукционов. Наиболее распространены пять видов:

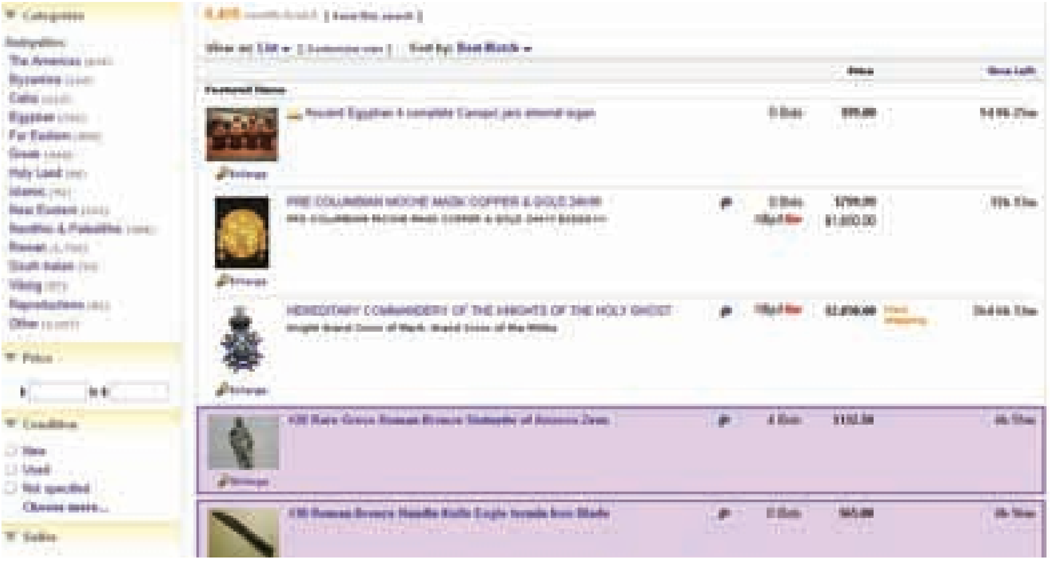
– Стандартные аукционы
– Аукционы с резервированной ценой
– Приватные аукционы
– Голландские аукционы
– Скандинавские аукционы

Теперь о каждом виде поподробнее.

- *Стандартные аукционы*
  Это самый распространенный вид аукционов. Продавец, выставивший на продажу свой товар, продает его тому, кто предложит за него наивысшую цену. Даже если окончательная цена за товар мала и не устраивает продавца, он все равно должен его продать.
- *Аукционы с резервированной ценой*
  На подобных аукционах, продавец может установить так называемую резервную цену, ниже которой он не согласен продать свой товар. По окончании торгов продавец продает свой товар тому, кто сделал наивысшую ставку, и только в том случае, если резервная цена была достигнута. Обычно на таких аукционах продают дорогие вещи.
- *Приватные аукционы*
  Данный вид аукционов пользуется меньшей популярностью, чем остальные. При торгах на подобных аукционах информация о продавце и покупателях не разглашается: только после окончания торгов участники обмениваются контактной информацией в конфиденциальном порядке. На подобных аукционах в основном продают специфические товары, которые нельзя по разным причинам продать на обычных аукционах. Так как изначально продавец и покупатель не имеют информации друг о друге, отзывов других пользователей аукциона, то определить репутацию другой стороны тоже не представляется возможным, следовательно, есть риск оказаться «с носом».
- *Голландские аукционы*
  Этот вид аукционов рассчитан на оптовых и мелкооптовых покупателей. На подобных аукционах покупатель указывает не только ставку, но и количество товара, которое он



Справа: Скандинавский аукцион. Обратите внимание на цены.



Вверху: На аукционе eBay можно купить, например, антиквариат.

хотел бы приобрести. Продажная цена поднимается над стартовой ценой, только если спрос превысит предложение. В отличие от обычного аукциона, на голландском аукционе может быть как один, так и несколько победителей. Кроме того, интереснейшей особенностью данного вида аукционов является то, что по окончании торгов все победители платят по цене минимальной успешной ставки. Согласитесь, немного запутано. Давайте разберем торги на голландском аукционе подробнее на примере. Предположим, что продавец выставил на продажу восемь ноутбуков по стартовой цене 500 долларов за штуку. Допустим, что нашлось не более восьми желающих купить по одному ноутбуку по стартовой цене. В этом случае все эти покупатели заплатят за свой ноутбук 500 долларов. Если желающих приобрести ноутбук десять человек, то его получат только первые восемь человек, которые раньше сделали ставки. Если четыре человека поднимут ставку, допустим, до 550 долларов, а другие шесть захотят купить ноутбук по стартовой цене, то счастливыми обладателями ноутбуков станут те четверо, которые больше предложили, и четверо, которые сделали свою ставку раньше. Кроме того, все они, даже те, кто поставил больше, купят ноутбуки по 500 долларов, так как это минимальная выигрышная ставка. Чтобы торговать на аукционах подобного рода, стоит внимательно изучить правила, в противном случае участники часто делают неправильные ставки и в результате либо проигрывают торги, либо покупают товар по завышенной цене.

- *Скандинавские аукционы*

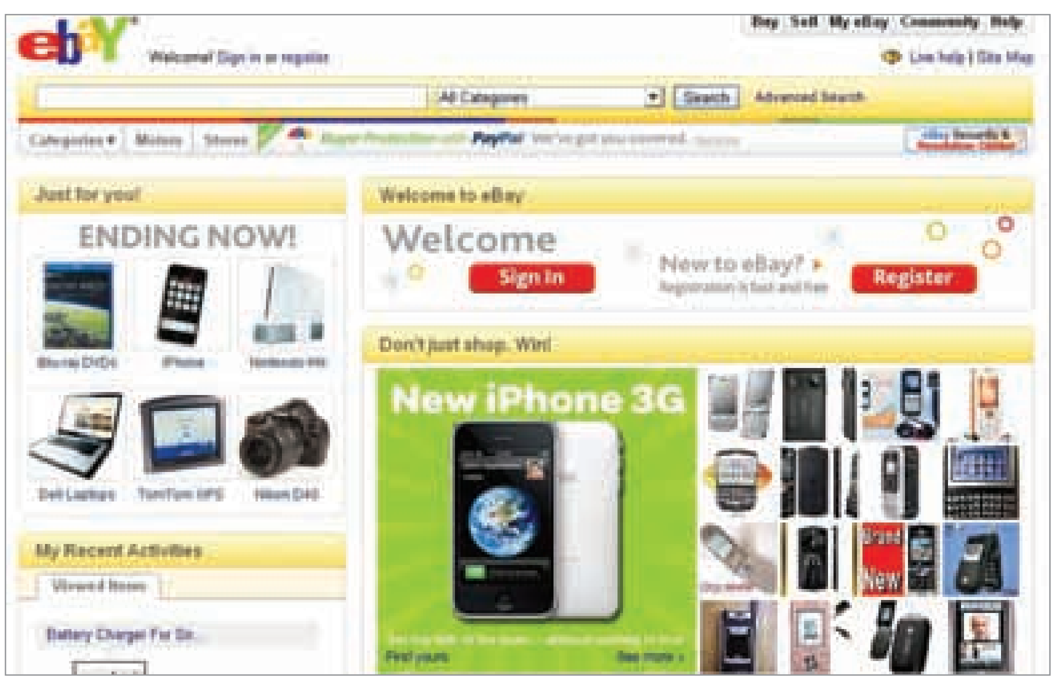
  На аукционах этого вида покупателям предлагают товары по низким ценам, примерно 10-20% от их рыночной стоимости. Конечно же, подобная цена наводит на мысль, что товар либо некачественный, либо это обман. Вовсе нет, просто весь фокус подобных аукционов заключается в ставке. Чтобы делать ставки на скандинавских аукционах, пользователь должен завести счет, с которого будут списываться деньги при ставке. Допустим, покупателю понравился товар, он делает ставку, при этом с его счета списывается определенная сумма денег, к примеру 5 рублей, но реальная стоимость товара поднимается на маленькую величину – всего 20-30 копеек. Таким образом, выбрав правильную стратегию и сделав ставку в нужный момент, победитель аукциона приобретает товар за низкую цену.

Как торговать

На всех интернет-аукционах прежде чем начать торги нужно пройти процесс регистрации. Вашу контактную информацию на большинстве аукционов узнают только продавец или покупатель, который предложит самый выгодный для вас вариант. После регистрации и подтверждения регистрации вы сможете выставлять и покупать товары на аукционе. Перед тем как выставлять или покупать товары на интернет-аукционах стоит тщательно изучить цены на подобные товары. Цена, за которую вы хотите покупать или продавать товар, должна быть объективной, иначе будет сложно его реализовать. Многие аукционы устроены таким образом, что пользователю показываются наиболее выгодные варианты, поэтому есть вероятность того, что ваш лот просто не увидят. Кроме того, на многих интернет-аукционах при выставлении товара на продажу можно указать так называемую блиц-цену. Блиц-цена – это сумма денег, которую покупатель может заплатить, чтобы купить товар, не торгуясь. Рекомендуется ставить стартовую цену на товар примерно на 35-40% меньше цены такого же товара в магазине, а блиц-цену примерно на 10-15 процентов меньше магазинной.

Выставляя товар на продажу, необходимо определить, под какую категорию попадает выставляемый объект. Часто случается так, что товар может соответствовать сразу нескольким категориям, в этом случае вы можете смело размещать его в нескольких категориях. Для того чтобы покупатели вашего товара были уверены, что не берут «кота в мешке», следует подробно, в деталях описать выставляемый товар. Кроме того, это избавит вас от лишних вопросов со стороны покупателей. Чтобы избежать неприятных разбирательств, рекомендуется описывать все дефекты выставляемого на продажу товара. Также для привлечения покупателей можно разместить фотографии товара. Рекомендуется не редактировать эти фото и не размещать фотографии, найденные в Интернете, так как покупатель, в большинстве случаев, хочет увидеть реальное изображение потенциальной покупки. Большую роль играет также название лота. Как утверждают специалисты, от хорошего названия зависит не менее 40% успеха при продаже. Когда вы будете выставлять на продажу товар, поставьте себя на место покупателя: какое название привлекло бы вас? Наверняка такое, которое максимально описывает товар, поэтому не стоит в названии лота писать: «Самое дешевое предложение». Ограничьтесь, например: «Ноутбук ASUS ZX300 на гарантии». Лучше всего, чтобы название лота содержало как можно больше ключевых слов, ведь покупатели при составлении поисковых запросов вряд ли будут набирать «дешевый ноутбук». Также при выставлении лота на продажу в большинстве интернет-аукционов можно указать длительность торгов. Не стоит ставить слишком большую длительность, ведь покупатели обычно не любят ждать. Оптимальным будет, если вы поставите длительность торгов в пределах от 1 до 30 дней. Как показывает статистика, покупатели наиболее активны в будничные дни, особенно в середине недели, так что днем окончания торгов следует выбрать один из дней в промежутке от вторника до четверга. Как известно, реклама – это двигатель торговли, поэтому, если вы хотите быстро и выгодно продать свой товар, ей не сто-

Внизу: Самый популярный в мире акцион eBay.





ПРИ ПОКУПКЕ ТОВАРОВ НА ИНТЕРНЕТ-АУКЦИОНАХ ОТБРАСЫВАЕТСЯ ДОБРАЯ ПОЛОВИНА ВСЕХ НАКРУТОК, ЭТО И ОБУСЛОВЛИВАЕТ НИЗКИЕ ЦЕНЫ.

Вверху: А еще в Интернете продаются реальные дома и фабрики с заводами.

Внизу: Самый популярный отечественный аукцион – www.molotok.ru.



ит пренебрегать. Практически все аукционы предлагают платные услуги рекламы. В основном эти услуги заключаются в том, чтобы ваш лот бросался в глаза, например, подсвечивался или «висел» все время торгов в начале товарной категории. Даже если по окончании торгов вы не продали свой товар, то за вами все равно сохранится пакет рекламных услуг, и вы можете использовать их до тех пор, пока товар не будет продан.

Преимущества и недостатки

У интернет-аукционов есть как преимущества, так и недостатки. Рассмотрим преимущества, которые предоставляют нам интернет-аукционы.

- Низкие цены. Почему же на интернет-аукционах цены ниже, чем в магазинах? Здесь играет роль множество факторов. Давайте попробуем прикинуть, из чего состоит цена на товар в магазинах. В основном, товары в отечественных магазинах привезены из-за границы, поэтому цена товара может состоять из: цены производителя на товар, накрутки зарубежных дилеров, таможенной пошлины, накруток отечественных дилеров и, если вы покупаете товар в магазине, из накрутки, связанной с арендой торговой площади и зарплатой работникам. С учетом всех наценок первоначальная цена возрастает минимум на 50-60%, а на популярные товары и того больше. При покупке товаров на интернет-аукционах отбрасывается добрая половина всех накруток, это и обусловливает низкие цены.
- Огромный выбор. На крупных интернет-аукционах вам предлагается немыслимая свобода выбора. Один и тот же товар вы можете купить как новый, так и бывший в употреблении. Также перед вами открывается огромный диапазон комплектаций, цветовых гамм, ну и, конечно же, цен.
- Качество товаров. Это преимущество относится в большей степени к крупным зарубежным интернет-аукционам. Оно обусловлено тем, что на американский и европейский рынок поступают товары гораздо лучшего качества, поскольку производятся они в основном в Западной Европе, Японии, США и т.д., тогда как на отечественный рынок большинство товаров приходит из Китая.
- Множество новинок. Опять же, это преимущество в основном относится к зарубежным интернет-аукционам. На Западе новые модели электроники, бытовой техники и пр. выходят практически каждый день, но пока эти новинки дойдут до российского рынка, пройдет много времени. Интернет-аукционы предоставляют возможность покупать «горячие» новинки, не дожидаясь их появления в отечественных магазинах.
- Наличие «экзотических» товаров. На крупных интернет-аукционах выставлено огромное количество лотов раритетных товаров и товаров, представляющих ценность для коллекционеров.

Конечно же, это не полный список всех преимуществ интернет-аукционов, однако согласитесь: список довольно внушительный. Но, как всем известно, где есть достоинства, практически всегда есть и недостатки. Интернет-аукционы не исключение, и вот их недостатки:

- Вместо нового товара могут прислать старый или товар с дефектами. Конечно же, и на интернет-аукционах не спастись от нечистых на руку продавцов. Продавец может выложить фото новой вещи, тогда как она уже была в употреблении. Поэтому стоит тщательно изучать описание приобретаемого товара, ведь продавец обязан указать то, что предмет был в употреблении, так как этого требует большинство интернет-аукционов.
- Подмена товаров. Вы можете приобрести один товар, а вам на почтовый ящик придет совсем другой. Возможно, продавец попросту перепутал лоты, но так же возможно, что продавец – мошенник. Поэтому в таких ситуациях нужно отправить письмо продавцу: если он добропорядочный, то он компенсирует все расходы и вышлет вам нормальный товар. Если подобные письма игнорируются, то, увы, продавец – обманщик. В таком случае необходимо связаться с администрацией интернет-аукциона и указать на мошенника. Интернет-аукцион проведет расследование, и если продавец действительно окажется нечистым на руку, то его просто удалят из базы, а вам компенсируют потери из специальных резервных фондов аукциона.
- Недоукомплектованный заказ. Может случиться так, что купленный вами товар пришел неполным. В таком случае, опять же, нужно связаться с продавцом, и если это его ошибка, то он должен выслать недостающую часть заказа за свой счет.

Данные недоразумения происходят, в основном, при торгах между частными лицами, поэтому, прежде чем приобретать товар, тщательно изучите репутацию продавца. Также крупные интернет-аукционы предлагают услуги посредничества. Происходит это следующим образом. Оба участника торгов пишут запрос в службу поддержки интернет-аукциона с просьбой быть посредником при передаче товара. Далее покупатель переводит на счет аукциона необходимую сумму денег, а продавец высылает товар на адрес посредника. При получении товара администрация интернет-аукциона сравнивает его с описанием лота. И если найдены существенные расхождения, то товар отправляют обратно продавцу, при этом взимая с него штраф и составляя отрицательный отзыв, который впоследствии осложнит ему продажу товаров. Если же с товаром все в порядке, его фотографируют в разных ракурсах и посылают фотографии на электронный адрес покупателя. После подтверждения заказчиком своего намерения о покупке, товар отсылают на его физический адрес, а деньги переводят на счет продавца. Подобная услуга стоит примерно 3-5% от стоимости лота.

Заключение

Если сопоставить все преимущества и недостатки интернет-аукционов, согласитесь, преимущества перекрывают все недостатки. По-моему, покупать новинки электроники, одежду и многое другое, не выходя из дома, да еще и по таким низким ценам и отличного качества – это верх удобства. Да и любители старины и антиквариата, коллекционеры не останутся внакладе и также найдут для себя очень много интересного. Любой может присмотреть себе что-нибудь по вкусу. Кроме того, на интернет-аукционах можно зарабатывать, покупая вещи по низким ценам и продавая в России с наценкой. В общем, интернет-аукционы предоставляют нам огромное количество возможностей, которыми я бы посоветовал поскорее воспользоваться. **СИ**


6 кадров
улыбнись шесть раз подряд!
смотри
каждые выходные
Лицензия Серия ТВ № 8906 от 03 мая 2005 года Реклама

Ретро

Cult 'n classics

ТЕКСТ
Алексей Беспалько





Откуда прискакал «Конек»?

Самым главным событием 2006 года на эму-сцене стала, конечно, эмуляция советской аркадной системы ТИА-МЦ-1 и, как следствие, – запуск игры «Конек-горбунок» на обычном ПК. Это стало возможным благодаря слаженной работе посетителей русскоязычного форума romov.net, не дожившего до наших дней. Событие беспрецедентное: к тому времени уже давно существовали эмуляторы советских компьютеров, но не игровых автоматов. Все чаще стали высказываться опасения, что если срочно ничего не предпринять, советское аркадное наследие «пропадет навсегда». Но этого не случилось, и несколько человек избавили нашу эму-общественность от вековечного эму-стыда.

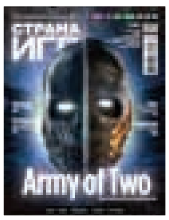
Вскоре «Конек» появился в числе игр, запускаемых на MAME (Multiple Arcade Machine Emulator), да так и остался в знаменитом эмуляторе единственным советским послом. Никто не знал, где достать другие игры, а если и знал, то не ведал, как сделать дамп. «Конек» был достаточно распространен, но и его нелегко было найти через пятнадцать лет после того, как советские игровые автоматы пропали из аркад, что уж говорить, например, о «Снежной королеве», которую и во время оно было не сыскать!

В 2007 году главным событием нашего ретрогейминга стало открытие Музея советских игровых автоматов (15kop.ru) в Москве. Его держатели собирают советские аркады и по предварительной записи и за определенную мзду дают в прямом смысле прикоснуться к коллекции. Этим летом они послали плату игрового автомата S.O.S в Милан через работавшего в России итальянца, чтобы там сделали дамп (исторически Италия является центром



Против часовой стрелки: «Конек-горбунок», S.O.S., «Снежная королева»

Flashback



№22(247)
Год назад
Тема номера:
Army of Two

«Терминатор, я твой отец»! Также в номере "Банзай" выходит из шкафа с материалом «В защиту яоя».



№22(199)
Три года назад
Тема номера:
Soul Calibur III

Впику серьезной обложке - внутри 10 лазоревых (да голубых!) страниц спешла «Супербратья Марио».



№22(151)
Пять лет назад
Тема номера:
«Охотник на призраков»

Max Payne 2, Zone of Enders 2, Ratchet & Clank 2, Mall Tycoon 2 и, что странно, Commandos 3.



№22(103)
Семь лет назад
Тема номера:
Авиасимуляторы: из позавчера в завтра.

Отечественный геймдев, вслед за пазлами, завоевывает новую нишу.

разработки MAME). А уже совсем недавно – в конце октября, благодаря музею стал доступен дамп еще одной игры – «Снежная королева».

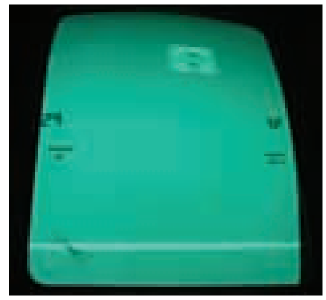
Все три игры – «Конек-горбунок», S.O.S. и «Снежная королева» – работают на базе аркадной системы ТИА-МЦ-1, разработанной на Украине в городе Винница. Лидирующим предприятием этого города в советские годы было научно-производственное объединение «Терминал», занимавшееся разработкой видеотерминальной техники для военных и гражданских нужд. В порядке конверсии НПО стало заниматься и выпуском аркадных видеоигр. Два черно-белых терминала хорошо знакомы посетителям залов игровых автоматов – это народная спортивная игра по выбиванию палками фигур и вертикальный самолетный шутер.

«"Городки" и "Истребители" тоже разрабатывались в Виннице, в той же структуре НПО "Терминал", – рассказал «Стране Игр» Олег Дударь, руководитель отдела графики и дизайна ныне действующей фирмы «Экстрема-Украина», основанной создателями советских аркад: «Начиналось это где-то в 1980-1982 гг. Одним из ведущих разработчиков процессора тогда был Александр Гоноровский (сейчас проживает в Израиле). Он же начинал разработку ядра новейшего тогда "Конька-горбунка". Затем, по различным причинам, он отошел от этой темы, и разработкой "винницких" аркадных автоматов продолжили заниматься Игорь Кулик (дизайн и графика), Владимир Джуган (процессорные модули), Алексей Ойрих и Владимир Гласов (программисты). С 1990 г. (*с игры «Остров дракона» – АБ*) к ним присоединился и я, для замены Кулика, который стал выполнять в компании административные функции».

То, что изо всех автоматов на базе ТИА-МЦ-1 широко известным стал именно «Конек-горбунок», было связано с неповоротливостью ПО «Терминал», которое, вполне в духе советской бюрократии, было сложно раскачать на выпуск разнообразной продукции. К тому же в начале девяностых отечественные игровые автоматы были вытеснены новинками с Запада и Востока. Тем не менее, список игр, разработанных для ТИА-МЦ-1 за пару лет, впечатляет.

«"Конек-горбунок", "Снежная королева", "Кот-рыболов", "Автогонки" (4 руля), "Бильярд", "Остров Дракона", "Остров Сокровищ", "Истребитель" (вертикальный шутер, вдохновленный Flying Shark для ZX Spectrum), "Котигорошко" (по мотивам украинских народных сказок), "Звездный Рыцарь", – перечисляет Олег. – А несколько игр так и не дождались своего выпуска, например, так тщательно мною отрисованная стрелялка-скроллер "ШтурмРейд"». Сейчас неизданные игры для ТИА-МЦ-1 являются только разрозненными файлами на затерянных 7-дюймовых дискетах двухэкранной системы разработки, о них можно судить, только по описаниям. «ШтурмРейд» был горизонтальным вертолетным шутером, а еще одна начатая игра являла собой изометрическую стрелялку с роботами.

После сказок и космических приключений «Экстрема» перешла с игровых автоматов на игорные и держит за хвост Жар-Птицу покера и игральных костей до сих пор, но это уже не вотчина «Страны Игр». Что же до эмуляторов и ретро, то следующей игрой на базе ТИА-МЦ-1, доступной общественности посредством MAME, будет, скорее всего, «Бильярд». Ждем.

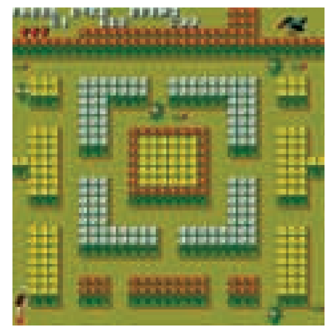












«Слезы Опа-Опа» на System 16: Sega возвращается в 1987 год.

Помните, как пару номеров назад я разливался насчет Rockman 9? Новую игру старой линейки сделали в натуральном 8-битном стиле. Это был эксперимент, и, если брать в расчет данные vgchartz.com, очень удачный: на WiiWare в Северной Америке за первую неделю игру скачали 140 тысяч человек. С другой стороны, Кристиан Свенссон, вице-президент Capcom по стратегическому планированию, назвал любые известные цифры продаж ложными и предостерег свою компанию от излишнего оптимизма. Так или иначе, коммерческая 8-битность не прошла незамеченной. Продюсер новых частей Sonic The Hedgehog Акинори Нисияма в недавнем интервью сказал, что есть возможность того, что его команда примется за разработку «нового «Соника», но в старом стиле».

Это все было на виду, об этом говорили и говорят до сих пор. Но между тем за гигантскими синими пикселями Мегамена скрылась еще одна игра, задумка которой не менее интересна.

Еще со времен Saturn компания Sega выпускает сборники своих классических игр под маркой Ages. На PlayStation 2 в линейке Sega Ages 2500 (2500 иен – стоимость диска) вышло аж 33 части, последняя – в сентябре этого года. Чтобы оправдать коммерческий выпуск древних игр в эпоху эмуляторов, Sega выкладывает на диски «усовершенствованные» версии игр. «Усовершенствования» обычно заключаются в «переводе» двумерных «тайтлов» «в» «3D» (хорошо-хорошо, с кавычками «перебор»). Но в случае с Sega Ages 2500 vol. 33 Fantasy Zone Complete Collection все совсем по-другому.

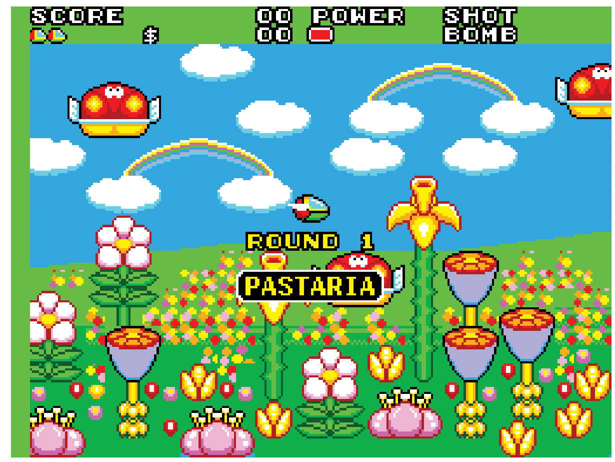
Переделке подверглась Fantasy Zone II: Tears of Opa-Opa. Это игра для 8-битной приставки Sega Master System (есть порт на NES). Хотя технически Master System сильно уступает игровому автомату, на котором шла оригинальная аркадная Fantasy Zone (Sega, 1986), именно на ней базировался вышедший в 1987 году аркадный сиквел. Грубо говоря, 8-битку с Fantasy Zone II запихнули в игровой автомат. В общем, что-то было не так: продолжение выглядело хуже оригинала двухгодовалой давности. И вот эту историческую несправедливость Sega решила устранить через двадцать один год в процессе подготовки 33-го тома Sega Ages 2500. Они подтянули Fantasy Zone II до стандартов первой аркадной FZ. И как они это сделали! Нет, они не стали, как разработчики Rockman 9, творить, только держа в уме возможности реликтовой техники, подделываясь под ретро. Они честно написали игру для System 16, аркадного железа, на котором шла когда-то и Fantasy Zone! Если вам нужен пример true-хардкора, то это он и есть, и большего от коммерческой компании ждать не приходится. Все равно, как если бы Lucasfilm переснял первый эпизод «Звездных войн», выкинув все 3D-модели и используя вместо них звездолеты из папье-маше! По старинке.

Побочным явлением такого подхода стало то, что в демонстрационную версию римейка можно легко поиграть и на обычном PC (но пока только в демо – выход Ages на PC не планируется), не обязательно быть владельцем PlayStation 2. Эмулятор же.

«Новая Fantasy Zone II для System 16» выглядит лучше, чем shoot 'em up 86 года, но не настолько, чтобы новодел бросался в глаза: параллаксный скроллинг сложнее, да музыка звучит лучше. Это могло быть и в восьмидесятые. Подобно разработчикам Capcom, для которых Rockman 9 был «как бы новой Rockman 3», Sega заправляет плутонием ДеЛореан и творит новый континуум: на заставке только (C) 1987, и никакого упоминания о том, какой сейчас год на дворе.

Достаточно слов. Демоверсия на два уровня лежит вот здесь: www.mtwo.co.jp/fz2trial.



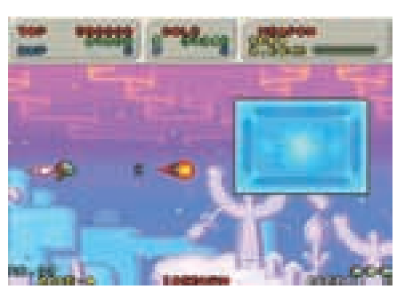


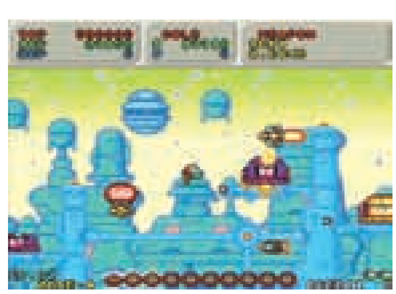




Справа (сверху вниз):
- Fantasy Zone на игровом автомате, '86;
- Fantasy Zone II на SMS, '87;
- Новая Fantasy Zone II на эмуляторе System 16, '08;
- Красный монстр на грани нервного срыва, 'o_O.









Б

«Гомерический» конкурс



Призы



Призы предоставлены компанией «Двадцатый Век Фокс СНГ»

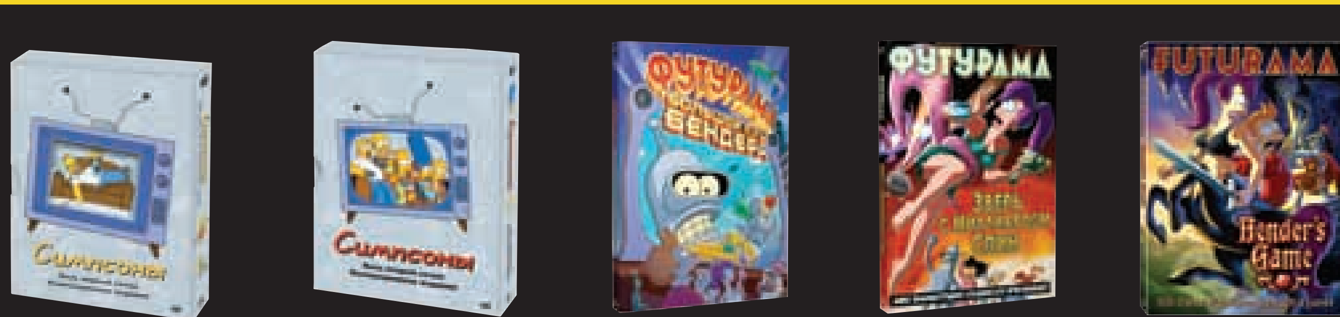
На кону:

матрешка (одна штука)

футболки (три штуки)

бейсболки (шесть штук)

а также DVD с мультсериалами «Симпсоны» и «Футурама» (10 комплектов)



Задание

Ваша задача – придумать юмористическое стихотворение на тему сериалов «Симпсоны» или «Футурама». Допускаются любые стили – от русских частушек до японских хайку. В качестве источников вдохновения можно использовать недавно выпущенные DVD с «Симпсонами» и «Футурамой», а также великолепную прошлогоднюю игру The Simpsons Game.

Условия

Высылайте свои варианты по адресу simpsonia@gameland.ru до 29 декабря 2008 года с пометкой в теме письма «Гомерический конкурс». Не забудьте полностью указать свои имя, фамилию и домашний адрес – это обязательное условие. Автор лучшего стиха получит матрёшку, бейсболку, футболку и DVD – «Симпсоны. Второй сезон» и «Футурама: Игра Бендера», девять финалистов поделят оставшиеся призы.

Widescreen

Хорошие фильмы на экранах кинотеатров







ИНФОРМАЦИЯ

В кинотеатрах России с 11 декабря

Жанр:
фантастика, драма
Оригинальное название:
The Day the Earth Stood Still
Режиссер:
Скотт Дерриксон
В ролях:
Киану Ривз, Дженнифер Коннелли, Джон Хэмм, Кэти Бейтс
Производство:
США
Продолжительность:
110 минут



ТЕКСТ
Роман Романов

День, когда Земля остановилась

Время накладывает свой отпечаток на любой вид искусства. И дело даже не в меняющейся моде, не во вкусах публики, требующей то музыки диско, то кислотных цветов, то полицейских-алкоголиков. Главное – в состоянии общества, в коллективном бессознательном, которое проще всего выявить через искусство, крайне чутко реагирующее на спрос. Кино – это лакмусовая бумажка, ничуть не хуже живописи или литературы с их святым соблюдением конъюнктуры, и неважно, под маской какого нонконформизма эта конъюнктура прячется. Наиболее отчетливо современные кинотенденции прослеживаются в римейках. Впрочем, если ничего экстраординарного увидеть не удалось, это лишь значит, что оригинал показывал проблемы, актуальные и по сей день, отношение к которым практически не изменилось. Однако это уже совсем сложные случаи.

Собственно, «День, когда Земля остановилась» именно к таким случаям и относится. Оригинал – классический фантастический фильм 1951 года с тем же названием – рассказывает об инопланетянине, который прилетел на Землю, чтобы предупредить землян: «Или вы прекращаете все войны, или Земля будет уничтожена». Естественно, наши вояки испугались инопланетного вторжения и обстреляли инопланетянина, ранив его. Он же, собравшись с силами, бежит из госпиталя, чтобы изучить жизнь землян изнутри и понять, почему же мы такие глупые. В сюжетном плане ничего существенно не изменилось, разве что тему «холодной войны» убрали, но оно и понятно. Послание зрителю осталось тем же, дидактическая начинка тоже глобально не трансформировалась за прошедшие полвека. Однако же произошли и некоторые серьезные изменения.

Оригинал, по сути, был социальной драмой, реальной антиутопией, показывавшей, насколько все плохо именно здесь и сейчас. Нелицеприятных мерзостей не демонстрировалось, все происходящее на экране было чинно, благородно и одобрено цензурой, однако складывалось на редкость серьезное мнение о том, в каком же гадюшнике мы живем. То есть при минимуме визуальных рычагов давления на зрителя достигался максимальный эффект.

В новой версии все с точностью до наоборот. Мерзостей и гадостей не увидишь и в римейке, но возможности визуального давления за последние полвека сильно шагнули вперед, и режиссер использует их на полную мощность. Впечатление от нового фильма складывается не менее тяжелое, чем от оригинала, но исключительно из-за давящей атмосферы фильма, созданной оператором и специалистами по спецэффектам. Спустя полчаса после начала просмотра начинает казаться, что перед нами эдакая горькая жвачка со вкусом философской антиутопии.

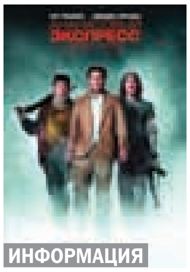
Впрочем, дело, видимо, не в создателях фильма. Потому что и родословная у картины отличная, и сюжет, унаследованный от предшественника, заслуживает только похвал. О работе оператора и создателей компьютерной графики уже говорилось, а в актерских способностях Киану Ривза уж точно никто не сомневается. Однако на выходе все равно получается попкорновая фантастика. Видимо, создатели делали именно ее, то ли считая, что зритель уже давно ничего не боится и ни за что не переживает, то ли сомневаясь, что сегодняшний посетитель кинотеатра способен воспринимать хоть сколько-нибудь серьезное искусство. Они выстрелили наверняка – в массу тех, кто хотел мрачную фантастику, но чтобы не думать и без проблем есть поп-корн.

Киану Ривз



Прошлые работы: «Матрица», «Мой личный штат Айдахо», «На гребне волны», «Адвокат дьявола», «Константин»

Киану Ривз родился 2 сентября 1964 года в Бейруте (Ливан) в семье американского геолога Сэмюэля Ноулина Ривза-младшего и английской танцовщицы и костюмера Патрисии Тэйлор. Когда ему было два года, его родители развелись, а в 1969 году мать с детьми переехала в Нью-Йорк. Там мать Киану снова выходит замуж, на этот раз за бродвейского и голливудского режиссера Пола Аарона. В 1971 Аарон и Патрисия разводятся, и Киану с матерью переезжает в Торонто, в дом, расположенный напротив звукозаписывающей студии Элиса Купера. В школе Киану учился плохо, так как страдал дислексией (расстройством чтения), но зато хорошо играл в шахматы и хоккей. Его выгоняли из всех школ, в которых он учился, поэтому он так и не получил диплом об окончании средней школы. Кинокарьера Ривза началась в 1979 году на канадском телевидении. В 80-х он активно снимался в рекламе и в короткометражках. Первой ролью в полнометражном фильме для Ривза стала роль хоккейного вратаря в фильме «Молодая кровь». Вскоре после этого он получил «зеленую карту» и переехал в Лос-Анджелес, где при помощи Аарона отыскал себе агента. С этого времени карьера актера пошла вверх, хотя досадные промахи случались чаще, чем актеру этого хотелось бы.



ИНФОРМАЦИЯ

В кинотеатрах России с 4 декабря

Жанр:
триллер, комедия
Оригинальное название:
Pineapple Express
Режиссер:
Дэвид Гордон Грин
В ролях:
Сет Роген, Джеймс Франко, Дэнни МакБрайд, Кевин Корригэн
Производство:
США
Продолжительность:
111 минут

Ананасовый экспресс

Принято считать, что любители «травки» – легкомысленные раздолбаи. Но это не всегда верно, некоторые из них – настоящие герои, которые готовы защищать любимую «траву» и свою жизнь с оружием в руках, до последней капли крови. Фильм «Ананасовый экспресс» посвящен именно таким героям – Сет Роген и Джеймс Франко играют двух «укурков», один из которых становится свидетелем убийства, и за ним, а заодно и за его приятелем, начинают охоту бандиты. Зритель же на выходе получает почти два часа хорошего (там, где шутят про «траву») и отличного (там, где шутят про все остальное) юмора вперемешку с ураганным экшном в моменты, когда на сцене появляются преступники.

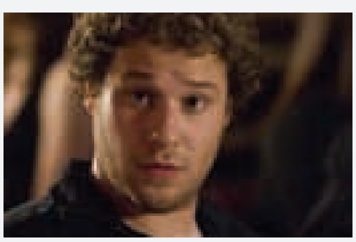
Вообще комедии про поклонников дурманящей травы – жанр весьма скользкий. В большинстве случаев они выглядят, как «Американский пирог–5», только не про секс, а про наркотики. Естественно, основные «фишки» в таких фильмах неизменны – плоские шутки где-то в районе пояса, ненормативная лексика, куча штампов, а все более-менее смешное – только для тех, кто «в теме». Единственным, кому удалось избежать подобной участи, был Кевин Смит, но нужно помнить, что его «Джей и Молчаливый Боб» совсем не о наркотиках. «Травка» здесь –лишь одна из небольших деталей для большой сатиры, а вовсе не смыслообразующий элемент картины. В «Ананасовом экспрессе» все немного сложнее – все-таки этот фильм именно о «траве», однако ему, похоже, удалось избежать плачевной участи своих товарищей по жанру. Такому положению дел способствовало несколько факторов. Во-первых, нетипичный для жанра сюжет, который менее привязан к теме наркотиков, а значит, дает больше пространства для нормального, адекватного юмора. Да и наличие в этой истории авантюрной линии с бандитами позволило добавить в сюжет экшна и драйва, следовательно, еще половина клише комедий про «травку» отправляется на заслуженный отдых. В итоге вместо набора гэгов на заезженную тему марихуаны зритель получает связную и интересную историю, в которой хватает самого разнообразного юмора, в том числе и на «запретную тему». Во-вторых, нужно отдать дань уважения отличному кастингу. Сет Роген – один из самых успешных комиков последних лет, способен смешить людей и на ровном месте, причем ему наплевать на то, адекватный юмор или неадекватный. Впрочем, в стилистику комедии о «укурках» этот упитанный дядечка вписывается с трудом, ну да тем лучше – шутки неожиданнее и смешнее. А вот его напарник Франко вполне себе законченный любитель конопли – неадекватная сторона дуэта, но не менее смешная, чем Роген.

Главной причиной успеха «Ананасового экспресса» можно считать то, что зритель соскучился по подобным комедиям – глуповатым, но не тупым; на грани фола, но без похабства; с огромным количеством шуток и гэгов, но не в ущерб динамичному, напряженному действию.

Семья Брэма Стокера наконец-то дала добро на продолжение романа о графе Дракуле. Этот роман, который напишет потомок писателя Дэкр Стокер в соавторстве с историком, специализирующимся на Дракуле, сценаристом и членом Трансильванского клуба Иеном Холтом, будет первой за 77 лет историей, которую одобрила семья знаменитого писателя. Между тем ранее Дэкр весьма прохладно относился к идее написать новый роман о знаменитом вампире, и лишь недавно, когда семья Брэма предоставила ему и Холту записи и наброски Стокера-старшего, началась работа над романом. Следует отметить, что Дэкр – бывший тренер олимпийской сборной Канады по пятиборью и литературный опыт у него отсутствует напрочь. Однако работа уже практически завершена, во всяком случае, Иен уж подготовил сценарий для киноадаптации. Съемки фильма компанией Atchity Entertainment International и студией Яна Де Бонта Blue Tulip начнутся уже в июне 2009 года.

Совсем скоро каждый зритель сможет узнать, как же видит «Алису в стране чудес» мастер мрачных сказок Тим Бертон. Насколько можно судить по кастингу и обрывкам сценария, фильм будет выполнен в привычной психоделической манере режиссера. Так, в его варианте Белая Королева в исполнении Энн Хэтэуэй свергнута с трона Королевой Червей, которую играет жена режиссера Хелена Бонэм Картер. Белая королева попросит Алису (Миа Васиковска) убить монстра Брандашмыга из стихотворения «Бармаглот». Джонни Депп, играющий Шляпника, Мэтт Лукас, которому предстоит отыгрывать и за Труляля и за Траляля, а также Майкл Шин, роль которого пока неизвестна, создадут необходимый фон для этого безумства. Бертон будет использовать не только художествен-

Сет Роген



Прошлые работы: «Донни Дарко», «Спайдервик: Хроники», «Хортон», «SuperПерцы»

Сет Роген, известный канадский актер и сценарист, родился 15 апреля 1982 года в Ванкувере, Британская Колумбия, в семье Сэнди и Марка Рогенов. В 13 лет начал посещать театральную школу, где сразу же выбрал себе амплуа комедийного актера. В 16 лет принял участие в кубке по «стенд-ап камеди» и сразу же по его окончании уехал в Лос-Анджелес. Там он подрабатывал сценаристом на «Шоу Али Джи» и шоу «Фрикс энд Гикс». За сценарии к «Шоу Али Джи» Роген был номинирован на премию Эмми. Тогда же он познакомился с продюсером Джадом Апатовым, который и превратил Рогена в «звезду», сняв его в фильмах «Сорокалетний девственник» и «Superперцы». В это же время Роген сам занялся продюсированием, сначала в связке с Апатовым, а потом и самостоятельно. Он был соавтором или писал сценарии ко всем фильмам со своим участием, а также для фильма «Школа выживания» с Оуэном Уилсоном. Помимо актерской деятельности, он принимает участие в озвучивании мультфильмов, в том числе «Шрека 3» и «Кунг-Фу Панды».





ную съемку, но и технологию motion capture, которая сможет преобразить визуальную составляющую до неузнаваемости.

Саймону Пеггу стало мало «большого экрана». **Звезда комедий, по условиям договора с издательским домом Hodder & Stoughton, в котором стоит семизначная цифра, в ближайшие три года обязуется написать три книги. Первая будет автобиографическим романом, вторая – нечто юмористическое, а третья, по словам издательства, – просто «роскошно иллюстрированная книга». Автобиография будет включать в себя весь творческий путь актера – от участия в 1993 году в стенд-апах вместе с Ником Фростом и съемок в сериале «Долбанутые» до нынешнего дня и участия Пега в римейке культового сериала «Звездный путь».**

Если «Пираты Карибского моря-4» увидят свет, то у Джонни Деппа появится шанс стать самым высокооплачиваемым актером Голливуда. **Его гонорар за роль Джека Воробья составит около 56 миллионов долларов, в то время как Тому Хэнксу, например, за роль в сиквеле «Кода Да Винчи» заплатили всего пятьдесят. Теоретически самый высокооплачиваемый актер все же Киану Ривз – с учетом того, что ему выплачивались проценты со сборов, за сиквел и триквел «Матрицы», он получил около 200 миллионов долларов. Впрочем, по чисто гонорарной прибыли Джонни все же впереди. Правда, непонятно, найдется ли в новом фильме место для героев Орландо Блума и Киры Найтли – вполне возможно, что четвертая часть кино-аттракциона станет спин-оффом, повествующим о путешествии Джека Воробья за эликсиром вечной молодости.**

Ридли Скотт возвращается в фантастику – в самое ближайшее время режиссер экранизирует роман Джо Холдемана «Бесконечная война». **Скотт собирался экранизировать эту книгу еще двадцать лет назад, но тогда возникли трудности с правообладателями, и съемки пришлось отложить. Теперь же режиссер наконец-то может снять фильм своей мечты. Он будет первым фантастическим фильмом Ридли за последние 26 лет со времен «Бегущего по лезвию бритвы». Собственно, первые переговоры по поводу съемок Скотт начал еще 25 лет назад, но Ричард Эдлунд тогда не захотел продавать права на экранизацию, планируя сделать «Бесконечную войну» своим режиссерским дебютом. Теперь же, осознав, что из этой затеи ничего не вышло, Эдлунд с радостью передал права на картину Скотту. Впрочем, Ридли еще даже не начинал работу над сценарием, и в самых ближайших планах режиссера все же не фантастическая эпопея, а новый фильм о Робине Гуде – «Ноттингем» с Расселом Кроу.**

› Заложница

ИНФОРМАЦИЯ

Ozon.ru

Жанр:
боевик, триллер
Режиссер:
Пьер Морель
В ролях:
Лиам Нисон, Фамке Янссен, Холли Вэланс
Страна:
Франция
Продолжительность:
93 минут
Формат изображения:
WideScreen 2.35:1
Формат звука:
Русский Dolby Digital 5.1, Русский DTS 5.1
Субтитры:
Русский, украинский, казахский



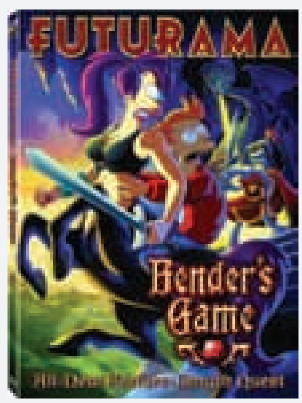
Мода на супергероев-джентльменов уже прошла. Лощеные мужчины в смокингах легко, непринужденно, с шиком спасающие мир, никому не нужны. Теперь в центре внимания суровые брутальные герои, которые предельно жестко и рационально, не останавливаясь ни перед чем, выполняют задание. И это задание – не избавить мир от суперзлодея, а какие-то более простые, приземленные интересы – спасти собственную жизнь или жизнь близкого человека, отомстить врагу. Бонд в исполнении Крейга, Джейсон Борн – теперь к ним добавился герой Лиама Нисона из фильма «Заложница». Причем последний выделяется даже на фоне своих предшественников: спасая от работорговцев свою дочь, он не останавливается вообще ни перед чем. Если у Борна и Бонда еще остались какие-то табу, то у его персонажа их нет совсем – пытки, шантаж, угрозы – все идет в ход. Не будь он настолько харизматичен и не имей подобной, оправдывающей любые средства цели, он был бы, скорее, отрицательным героем. А так в полку современных героев пополнение, да такое, что Борну следует серьезно поднапрячься, чтобы не стать номером вторым.

› Футурама: Игра Бендера

ИНФОРМАЦИЯ

Ozon.ru

Жанр:
фантастика, комедия, мультфильм
Режиссер:
Дуэйн Кери-Хилл
В ролях:
Сагал Кэти, Джон Ди Маджио, Тресс МакНилл
Страна:
США
Продолжительность:
85 минут
Формат изображения:
WideScreen 2.40:1
Формат звука:
Русский Dolby Digital 5.1, Английский Dolby Digital 5.1
Субтитры:
Русский, английский



Когда сериал «Футурама» прекратили снимать, огорчению фанатов не было предела. И действительно, повод для расстройства был весомый: «Футурама» – один из лучших сатирических мультфильмов последних лет. Впереди него разве что «Симпсоны», да и то только потому, что у них колоссальная история. Те же «Гриффины» уступают «Футураме» качеством юмора, а «Саус-Парк» – излишней жесткостью и качеством мультипликации. После исчезновения «Футурамы» не осталось сериалов, которые были бы и красивы и смешны (естественно, не учитывая «Симсонов»). Однако горе длилось недолго – уже спустя несколько месяцев было заявлено о выпуске полнометражных мультфильмов в любимой вселенной. «Игра Бендера» – очередной, третий по счету мультфильм. И в нем будет то же, что и в любимом сериале, только больше и лучше. Новые шутки пьяницы и дебошира Бендера (собственно, из них в основном и будет состоять новая серия), новые глупости Фрая и идиотизм Зойберга. В общем, все, что мы так любим, только для разнообразия в формате полнометражного видео.

› Квант милосердия

ИНФОРМАЦИЯ

Ozon.ru

Жанр:
боевик, триллер
Режиссер:
Марк Форстер
В ролях:
Дэниел Крейг, Мэтью Амалрик, Джуди Денч, Ольга Куриленко
Страна:
США-Великобритания
Продолжительность:
не объявлена
Формат изображения:
WideScreen 2.35:1
Формат звука:
Русский Dolby Digital 5.1, Английский DTS 5.1
Субтитры:
Русский, украинский, казахский



Этот фильм просто необходимо посмотреть на DVD. Сначала посмотреть в кинотеатре, как хорошо знакомый боевик о новых похождениях агента 007 со всеми этими высококлассными погонями и перестрелками. А потом дома медленно и вдумчиво разглядеть за глянцевой оберткой триллер или даже, скорее, драму об одиноком, брошенном всеми человеке, которого обуревает жажда мести и тоска по погибшей любимой женщине. Именно эта тоска и отличает сильнее всего крейговского Бонда от всех предыдущих. Невозможно представить, чтобы кто-нибудь из этих старорежимных джентльменов тосковал по потерянной возлюбленной так, как это делает Бонд Дэниэла Крейга – по-честному, как в жизни. Стоит начать с того, что они и влюбиться бы так не сумели. А даже если бы сумели полюбить и страдать, то никогда не стали бы мстить, как новый Бонд, поставив личные интересы на место набивших оскомину государственных идеалов. В этом, пожалуй, и состоит главный подвиг в «Кванте милосердия», и этот подвиг стоит того, чтобы посмотреть фильм дважды.



MAXI Racing

Новая online-игра

Твой компьютер в состоянии не только перерабатывать информацию и создавать документы! Уже сейчас он поможет тебе получить весомую порцию адреналина! Не веришь?
Знакомься! Источник адреналиновых «залпов» - проект MAXI-Racing! Хватай в руки мышку и ищи в Интернете сайт игры. И без промедлений!
Если ты с нами уже на всем протяжении проекта, то, скорее всего, тебе будет полезно знать всего лишь одну вещь: с каждым днем, вместе с твоим мастерством будут расти ставки и азарт – это факт, не требующий объяснений, поэтому жди зрелищных побед и опасайся досадных проигрышей.
Если же ты впервые открыл эту страницу и, увидел этот яркий заголовок, а также имена наших спонсоров: одного из лидеров Car Audio & Mobile Media – компании Alpine, а также OPEL, развлекательного портала MSN.ru и страховой компании РОСНО, то мы с радостью еще раз поведаем тебе принципы проекта, наведем на мысль, дадим стартовый заряд, подтолкнем к действию...
Короче, жди от нас всего, что угодно, кроме помощи в гонках! Тут ты сам за себя! Мы умеем гордиться амбициозными игроками, но зависть в глазах соперников от быстрого взлета твоей гоночной карьеры будет только усиливаться с каждым набором скорости!
Теперь по порядку.
Сайт игры, регистрация, вход. Это твой необходимый минимум для того, чтобы стать полноправным претендентом на то, о чем мы расскажем тебе в конце. Теперь ты находишься в виртуальном мире гонок. Заезды проходят здесь так же, как и в обычной жизни, с одним небольшим исключением – мы заранее озаботились поисками трассы и выбрали идеальный вариант. Именно на этом кусочке смоделированной асфальтовой прямой ты и будешь доказывать свой профессионализм и право на победу.
Но в начале надо на чем-то ездить, согласен?
Поэтому сразу бежим в магазин и покупаем авто. Да-да. Как только ты попал в игру, у тебя есть деньги на автомобиль!
В автомагазине тебе будет предложено несколько вариантов «железных коней». Все они – представители спортивной серии OPC от OPEL. Разумеется, у каждого типа авто есть свои характеристики и цена. Вполне ясно и то, что на самый крутой вариант денег у тебя сразу не будет. Первоначальный выбор стоит сделать в пользу малышки Corsa, а также вложиться в легкий ее тюнинг.
Тюнинг! Мы уже говорили, что в игре, как в жизни? Повторим еще раз. Игра похожа на то, что ты привык понимать под миром тюнинга и гонок. Кто станет спорить, что тюнинговое авто едет лучше? Вот и ты не спорь! Для того, чтобы установить нужную деталь, необходимо просто выбрать ее и щелкнуть мышкой – девайс установлен. Стоит сразу разобраться, что ставить в первую очередь, а на что обратить внимание чуть попозже. Умение распорядиться деньгами правильно – один из залогов удачной игровой карьеры.
Но не самый главный!
Самое важное – удачно выступить на заездах.
Перед каждым заездом тебе будет необходимо определиться со ставкой, указав ее в специальном окошке. Затем стоит немного подождать перед тем, как кто-нибудь примет твой вызов, и вот вы уже стоите на стартовой позиции.
И это еще не старт. Перед каждым заездом в появившемся перед тобой окошке надо будет выбрать один из трех режимов гонки. Советовать какой-либо мы тебе не станем. Скажем лишь, что умеренный стиль хорошо прогнозируем, но откровенно «овощноват», а вот агрессивный –уже резче, но иногда способен вывести авто из строя. Решай сам!
Главное – не пропустить конкурентов к финишу! Пойми, что финишную ленточку мы натягиваем только для тебя! Никаких «полкорпуса отстал»! Понял?
Только победа!
Однако проиграть в гонке – это не значит лишиться всего. Победа твоего оппонента просто опустошит твой игровой карман на сумму ставки.
Полезно также знать и об игровых очках. За каждую, удачно проведенную гонку, программа будет начислять тебе очки, которые формируют твой рейтинг. В игре существует четыре рейтинговые группы: новички, любители, профессионалы и эксперты. Заезды проводятся только среди оппонентов одной рейтинг-группы. Так что лезть к тебе более сильные гонщики точно не станут. И ты также не сможешь поиздеваться над более слабыми драйверами. Все как в нашей с тобой жизни.
И еще: в процессе тюнинга не обходи стороной магазин Alpine – продвинутые аудиовидеокомпоненты так же высоко ценятся в гонке и часто способны привести авто к победе. А еще лучше – поучаствуй в «суперкубках Alpine» или купи себе такую замечательную вещь, как Alpine F#1 Status, которая хороша тем, что способна увеличить шансы на победу раз, эдак, в 10!
Выиграл гонку – будь добр купить девайс. Соперники дремать не намерены. Собрались мы здесь чтобы выигрывать! А для этого надо немного стараться.
Если же старания в области доработки твоего авто прекратили «рожать» серьезные результаты, или твои доходы давно просятся в список миллионеров мира – покупай другое авто. И, разумеется, снова тюнингуй.
Вот такие чудеса.
Теперь, собственно, настало время поведать тебе о том, что ожидает тебя на финише.
Скажем сразу, призы у нас на редкость круты и абсолютно реальны!
Вот же они!

- От Alpine: новейшие CD и медиа-ресиверы, сабвуферы, динамики, контроллеры iPod с Bluetooth.
- От РОСНО: сертификат РОСНО на 50 000 рублей
- От MAXI Tuning: наши стильные высокооктановые футболки, полугодовые и годовые подписки на наш журнал
- И суперприз! OPEL рад предложить победителю автомобиль OPEL CORSA!!!

Понял, о чем мы тебе говорим?
И не важно, что у тебя: домашний компьютер или прогрессивный ноутбук последней версии – мы ждем только результата! Поэтому выходи в Интернет как можно быстрее и будь круче!
И пусть с экрана монитора на тебя будет смотреть лишь игровой подиум!

НОВЫЙ ПРОЕКТ MAXI-RACING В САМОМ РАЗГАРЕ! НАСТАЛО ВРЕМЯ В ОЧЕРЕДНОЙ РАЗ ПОЗНАКОМИТЬ ТВОЙ КОМПЬЮТЕР С ИНТЕРНЕТОМ И ПОСЕТИТЬ САЙТ ИГРЫ! ТЕПЕРЬ ТВОЙ МОНИТОР СТАНЕТ ПЛОЩАДКОЙ ДЛЯ ОБЖИГАЮЩИХ ЗАЕЗДОВ, А КОМПЬЮТЕРНАЯ МЫШКА ПРИВЕДЕТ К ВЕРШИНЕ АВТОМОБИЛЬНОГО МАСТЕРСТВА! КЛИКНИ НА ГАЗ!

Bookshelf

Хорошие книги на полку

ТЕКСТ
Алексей Вагин

П5: Прощальные песни политических пигмеев пиндостана



Виктор Пелевин

Жанр: авторский сборник
Издательство: ЭКСМО

Нешуточный ажиотаж, который начался задолго до выхода этой книги в свет, не мог не сопровождать появление очередного творения знаменитого писателя. Хотя Пелевин давно уже перерос рамки литературного мастерства, став своеобразным культурным и культовым явлением России эпохи «развитого капитализма».

«Поэт в России больше, чем поэт». Но сегодня пророком в своем отечестве становится не поэт и даже не прозаик. Сегодня тайны бытия нам может открыть только тот, кто свободно путешествует по пространствам Интернета и сквозь толщу нашего виртуального и искусственного мира может хоть одним глазком взглянуть на то, какие механизмы управляют всем этим диким круговоротом жизни. Хотел того Пелевин или нет, но для многих своих читателей он стал своеобразным Кастанедой XXI века, который с неподражаемым, а порою просто непостижимым чувством юмора объясняет нам, каков на самом деле этот мир.

В новой книге «П5», название которой относится к области настолько запредельного, что о его смысле лучше вообще не задумываться (хотя, если хорошенько подумать, то можно, пожалуй, открыть для себя то, о чем даже Пелевин не догадывается), автор, как всегда, поднимает наиболее острые вопросы современности. Конечно, многие скажут, что в этом сборнике из пяти сюжетно не связанных друг с другом историй Пелевин повторяет то, что им уже было сказано, на что он намекал ранее. Но, как говорится, повторение – мать учения. К тому же лучше три раза услышать от Пелевина здравую мысль, чем 40 раз читать про слёзы гламурных обитателей «Рублёвки», которым их миллионы так и не принесли счастья. Да и, говоря по секрету, у нас в стране лучшего специалиста по гламуру, чем Пелевин, нет.

Герои книги «П5» – это антигерои нашего времени, легко узнаваемые персонажи, которых мы встречаем в обыденной жизни, видим по телевизору, на страницах газет и журналов. Однако с ними происходят странные события, благодаря которым автор и открывает нам изнанку вещей. Так, в первой, занимающей добрую половину книги повести «Зал поющих Кариатид» точкой обзора Пелевин выбирает «имперский» люкс-бордель, оборудованный в бункере под Рублёвкой. Этот подземный дом терпимости призван остановить утекающие на Запад потоки олигархического капитала и похоти. Немудрено, что он полон нимф, купидонов, сатиров, поющих живых статуй и прочих причуд. У главной героини – служительницы храма наслаждений, появляется возможность ускользнуть оттуда, но ценой переправы между мирами окажется выход за пределы человеческой морали.

Но в целом излишне заморачиваться и ломать голову над текстом не стоит. Как категорически утверждает уважаемый Дмитрий Юрьевич «Гоблин» Пучков, «если хочется добротных рассказов Пелевина – смело брать, книжка очень смешная».

Бембиленд

Фамилия Эльфриды Елинек, доставшаяся ей от отца – наполовину чеха, наполовину еврея, режет слух неискушенному русскому читателю. Но гораздо более острым скальпелем ее творчество разрезает больное тело нашего общества, выставляя напоказ тщательно скрываемую правду о затянувшейся болезни целых стран и народов. Недаром одно упоминание имени этой выдающейся австрийской писательницы вызывает раздражение многих ее сограждан. Она была одной из немногих людей, кто поставил под сомнение постулат о том, что Австрия стала первой жертвой нацизма. Елинек утверждала и продолжает утверждать, что нацистов в Австрии было не меньше, чем в Германии, а значит, ее страна в равной степени несет ответственность за главный мировой кошмар XX века.

Литература Эльфриды Елинек провокационна. Писательница не обходит стороной запретных тем, оставаясь в значительной степени маргиналом высокого искусства. Феминистка, беспощадно клеймящая «подавление мужчиной женщины», которое особенно проявляется в современной «индустрии секса», социалистка и бывший член коммунистической партии, она умудрилась стать обладательницей множества наград и даже получить Нобелевскую премию. Ее творчество нарекают «красной порнографией», но при этом ей отдают дань уважения даже маститые литературные критики.

В России имя Елинек стало известным в 2002 году благодаря фильму Михаэля Ханеке по ее роману «Пианистка», получившему Гран-при на Каннском фестивале 2001 года и признанному лучшим иностранным фильмом на московском «Кинотавре». В этом романе отразилась нелегкая юность писательницы: школа при католическом монастыре, воспоминания о которой она позже изложит в эссе «Ходить в школу, всё равно что умирать», учеба в консерватории, после которой у нее случился нервный срыв, а затем целый год ее мучили приступы страха, сумасшествие и смерть отца. «Бембиленд», по которому сегодня ставят успешные спектакли, автобиографична для Елинек настолько, насколько и для всех нас. Ведь в этот раз австрийская бунтарка вступает в борьбу с тем злом, жертвою которого стало все человечество – порочностью и лживостью средств массовой информации. На фоне бойни в Ираке идет другая война, война информационная, которая по своим последствиям страшнее любой «бури в пустыне». В «Бембиленде» и в вошедшем в сборник «Вавилоне» Елинек показывает, как мы становимся жертвами этой информационной войны.

Читать Эльфриду Елинек бывает не всегда легко из-за особенностей авторского стиля. Но читать нужно, поскольку у нее можно научиться гражданской смелости и независимости суждений. К тому же ее проза всегда актуальна и не оставляет без ответа вызовы сегодняшнего дня.



Эльфрида Елинек

Жанр: авторский сборник
Издательство: АСТ, Астрель



ALPINE® представляет on-line игру

WWW.MAXI-RACING.RU

MAXI RACING



Главный приз Opel Corsa



Многочисленные призы от Alpine

Maxi Racing - это виртуальный мир гонок на твоем компьютере!
Хочешь обладать самым крутым гоночным автомобилем? Значит - Maxi Racing для тебя!

В игре у тебя есть возможность купить авто, доработать его по полной и продать дороже, а на вырученные деньги купить новую тачку, ещё круче. Но самое главное: побеждаешь в игре - побеждаешь в реальности! Каждый месяц новые призы! Ты можешь выиграть компоненты Car Audio & Mobile Media от Alpine, страховку РОСНО на свое авто.
А в конце года лучший получит реальный автомобиль - Opel Corsa!

MAXI RACING. ИГРАЙ И ВЫИГРЫВАЙ!
Все подробности игры на сайте www.maxi-racing.ru и www.maxi-tuning.ru

РОСНО в составе Allianz

MAXI tuning

msn.ru msn

Кросс-формат

Выдуманные миры в кино, литературе и видеоиграх



› Незабываемые королевства

В дни, когда современная цивилизация идет ко дну, выдуманные фэнтезийные миры вновь входят в моду.



Дмитрий Злотницкий

Стремительное развитие фэнтезийной литературы началось с оглушительного успеха легендарной трилогии Джона Рональда Руэла Толкиена «Властелин колец», опубликованной в середине шестидесятых годов прошлого века. Оксфордский профессор стал образцом для подражания для нескольких поколений писателей, и всего за пару десятков лет фэнтези превратилось в литературное направление, задыхающееся под давлением штампов.

Однообразные злобные властелины, мудрые маги и древние артефакты набили оскомину даже самым преданным поклонникам жанра. И многие уже успели махнуть на фэнтези рукой, сочтя, что работающие в этом жанре писатели ничего, кроме заезженных и глупых клише, предложить не в состоянии. Однако первое впечатление обманчиво – на самом деле, фэнтези более разнообразно, чем может показаться стороннему наблюдателю.

Популярнейший американский писатель Джордж Мартин вовсе обходится без эльфов и прочих орков – ему вполне хватает людей, чтобы создать эпическую историю, полную интриг и конфликтов, отчего его цикл «Песня Льда и Пламени» по духу ближе к иным историческим романам, чем к классическому фэнтези. Польский мастер жанра Анджей Сапковский, наоборот, использует практически весь типичный жанровый арсенал средств, но в его трактовке чудовища выглядят вымирающими животными, люди эльфов угнетают, как евреев в средневековой Европе, а воспитанная гномами принцесса, повзрослев, превращает-

Обычно дроу не покидают Подземелье – Дзирт стал первым, но далеко не единственным исключением.



СОЗДАТЬ НА ОСНОВЕ НЕСКОЛЬКИХ РАССКАЗОВ ПОЛНОЦЕННЫЙ МИР, КОТОРЫЙ МОГ БЫ СТАТЬ ОСНОВОЙ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ ЛЮБИТЕЛЕЙ РОЛЕВЫХ ИГР, – ЗАДАЧА НЕ ИЗ ПРОСТЫХ.

ся в убийцу. И это не пародия, а мрачное, местами даже жестокое, героическое фэнтези. И можно еще долго приводить примеры самобытных и оригинальных фэнтезийных миров.

Но, казалось бы, не существует фэнтезийного мира, в котором могли бы органично уживаться придворные интриги и герои, в одиночку побеждающие древних драконов, мыслимые и немыслимые фэнтезийные народы и битвы богов, сотни могущественных артефактов и даже избушка на курьих ножках. Однако такой мир, вместивший в себя практически все, что когда-либо было придумано авторами фэнтезийных романов, есть, и имя ему – «Забытые королевства».

Детские мечты сбываются

Как-то один маленький мальчик записал в своем блокноте следующие строчки: «Отныне никого в землях, окружающих мрачный Вотердип и омываемых сияющими водами Моря Падающих Звезд, никого так не любили и так не боялись, как несгибаемого воина Дурнана, неисправимого старого жулика Мирта и мудрейшего старого волшебника Эльминстера».

Шел 1967 год, а мальчика этого звали Эдом Гринвудом – ему предстояло стать одним из известнейших людей индустрии настольных игр. Однако во времена молодости Гринвуда настольных ролевых игр еще не существовало, и ему просто нравилось сочинять небольшие фэнтезийные рассказы, действие которых разворачивалось в придуманном им мире, который даже не имел названия. Со временем рассказы Гринвуда начали публиковаться в журнале Dragon, который был официальным вестником только что появившейся настольной ролевой игры Dungeons & Dragons.

Неудивительно, что вскоре компания TSR выпустила первое приключение, действие которого разворачивалось в приглянувшемся читателям мире. А в 1987 году этот мир обрел название – «Забытые королевства» – и был представлен публике в виде официального сеттинга Dungeons & Dragons. Создать на основе нескольких рассказов полноценный мир, который мог бы стать хорошей основной для приключений любителей ролевых игр, – задача не из простых, и чтобы с ней справиться, Гринвуду потребовалась помощь. В итоге к работе подключился достаточно опытный геймдизайнер Джефф Грабб, который работал на TSR уже пять лет.

Как и для многих других сотрудников TSR, ролевые игры для Грабба были не только работой, но и увлечением. Джефф регулярно играл со своими друзьями и придумал фэнтезийный мир под названием «Торил», в котором и происходили приключения героев. Наряду с рассказами Гринвуда мир Грабба стал основой для нового сеттинга Dungeons & Dragons и мира, который получил название «Абеир-Торил». Не пройдет и пары лет, как он обгонит по популярности такие классические вселенные, как Dragonlance и Grayhawk.

Темный эльф и сотоварищи

Огромную роль в стремительном росте популярности «Забытых королевств» сыграли многочисленные романы, действия которых разворачиваются в означенном мире. На данный момент цикл насчитывает свыше двух сотен произведений, многие из которых уже переведены на русский язык.

Первый роман, основанный на новорожденном сеттинге, написал еще один геймдизайнер TSR Дуглаз Найлз, сочинивший трилогию «Муншаез», повествующую о попытке злобного божества захватить власть над архипелагом диких островов.

Конечно, не могли остаться в стороне от литературного проекта и главные демиурги «Забытых королевств» – Гринвуд и Грабб. Первый вспомнил о своих детских сочинениях и выдал на-гора аж пять романов, описывающих ключевые эпизоды из биографии того самого мудрого мага Эльминстера, который стал местным аналогом толкиеновского Гэндальфа. Грабб же в соавторстве с писательницей Кейт Новак создал трилогию «Путеводный камень», в которой описал похождения небольшой компании невероятно крутых персонажей. Еще смелее оказались авторы пятикнижия «Аватары», герои которого постепенно превращаются из смертных в богов Торила, а в новой ипостаси сводят между собой старые счеты.

Но, пожалуй, наибольшую известность из серий, вышедших под логотипом Forgotten Realms, получила многотомная сага Роберта Сальваторе о темном эльфе по имени Дзирт До'Урден (в оригинале его зовут Drizzt, но отечественные издатели посчитали это имя неблагозвучным). Сальваторе присоединился к дружной команде авторов серии в 1988 году. Изначально Роберт планировал написать традиционное фэнтезийное приключение, в котором группа героев сражается с древним злом, воплощенным в магическом артефакте. Однако

Внизу: Один из главных катаклизмов «Забытых королевств» произошел, когда боги лишились своих сил. Последствия этих событий легли в основу сюжета серии Baldur's Gate.

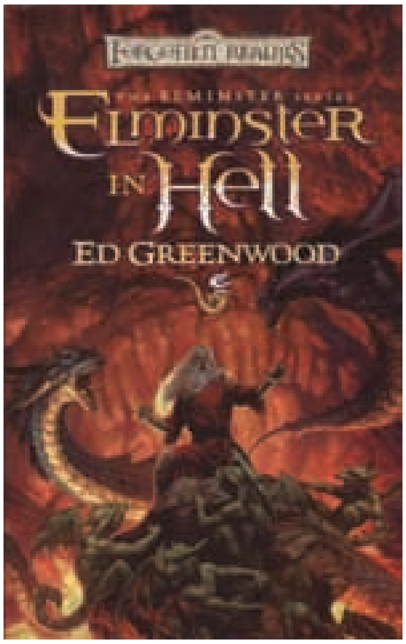


Творцы королевств

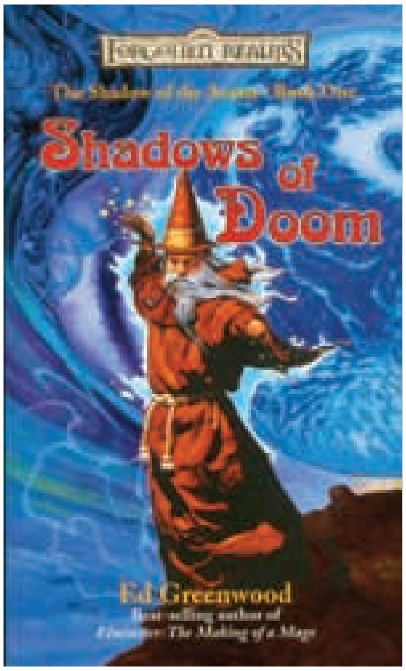
Среди писателей, сочинявших романы и циклы о героях Фаэруна, настоящих звезд фэнтезийной литературы почти нет – разве что Сальваторе претендует на это звание, да и то с большой натяжкой. Однако своей известностью «Забытые королевства» обязаны не только писателям, но и многочисленным художникам, оформлявшим великое множество художественных и игровых книг, выпущенных под этим брендом. Среди иллюстраторов, поработавших над миром «Забытых королевств», сплошь звезды фэнтезийной живописи. На заре «Забытых королевств» иллюстрацией ролевых руководств и художественных книг занимались такие известные художники, как Джефф Исли, Лари Элмур и Кейт Паркинсон. Они создали волшебный, отчасти даже сказочный облик этого мира. В начале XXI века на смену классикам пришли более молодые художники – Тодд Локвуд и Джеральд Бром, которые придали «Забытым королевствам» более мрачные и реалистичные черты.



Слева: Божественный медведь Окку – один из самых оригинальных персонажей в истории фэнтезийных ролевых игр.



Справа: В отличие от большинства мудрых старых магов Эльминстер редко упускает возможность лично поучаствовать в драке.



Справа: За свою бурную жизнь самый известный волшебник Фаэруна был и бандитом, и королем, и даже женщиной.

по счастливой случайности писатель решил сделать одного из персонажей романа темным эльфом или, как их здесь называют, дроу. По традициям «Забытых королевств», это исключительно злая раса сродни оркам, и благородных героев без страха и упрека среди дроу отродясь не водилось.

Однако персонаж, который вопреки канонам придуманного мира оказался не злодеем, а благородным героем, настолько понравился читателям, что Сальваторе не оставалось ничего иного, как в последовавших многочисленных продолжениях сместить акценты и превратить Дзирта в полноценного центрального персонажа серии. В этом году цикл о Дзирте отмечает свое двадцатилетие, и за это время Сальваторе сочинил о своем герое девятнадцать романов, а также отдельные серии про некоторых союзников и врагов темного эльфа – и не собирается останавливаться на достигнутом. Такая творческая плодовитость сделала Роберта одним из наиболее коммерчески успешных современных авторов фэнтези.

С легкой руки Сальваторе темные эльфы стали одной из главных фишек «Забытых королевств» и, пожалуй, самой популярной расой у любителей Dungeons & Dragons. Не прошло и пары лет, как тема темных эльфов получила широкое развитие в произведениях других авторов – оказалось, что среди расы патологических убийц и предателей немало вполне достойных личностей. Писательница Элейн Каннингем сочинила романы о похождениях темной эльфийки Лириэль в компании воина Фиодора, явно писанного с русских былинных богатырей, а сам Сальваторе выступил редактором шеститомного цикла «Войны паучьей королевы», повествующего о масштабном конфликте, который угрожает уничтожить весь народ дроу.

С ЛЕГКОЙ РУКИ САЛЬВАТОРЕ ТЕМНЫЕ ЭЛЬФЫ СТАЛИ ОДНОЙ ИЗ ГЛАВНЫХ ФИШЕК «ЗАБЫТЫХ КОРОЛЕВСТВ» И САМОЙ ПОПУЛЯРНОЙ РАСОЙ У ЛЮБИТЕЛЕЙ DUNGEONS & DRAGONS.

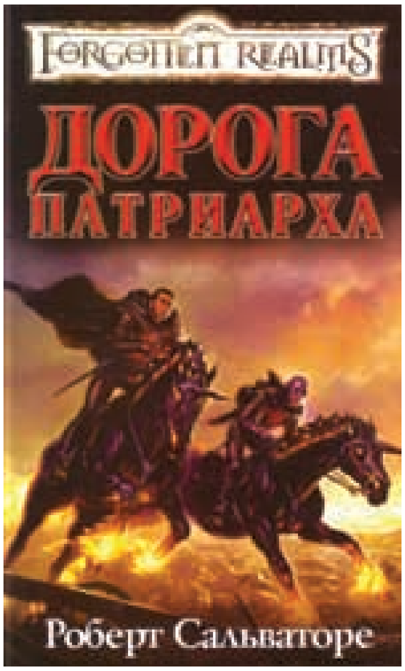
Внизу: Обитатели Подземелья входят в число самых сильных и опасных существ «Забытых королевств».



Отколовшиеся королевства

Сеттинг «Забытых королевств» привязан лишь к одному из континентов Абеир-Торил – Фаэруну, однако им дело не ограничивается. Три других континента планеты стали основой для самостоятельных игровых сеттингов Dungeons & Dragons. Восточный континент Кара-Тур явно срисован со средневековых Китая и Японии, а Мазтика вызывает четкие ассоциации с доколумбовой Америкой. Впрочем, эти два сеттинга не так известны, как Al-Qadim, события которого разворачиваются в землях, именуемых Закхара. Придумал этот мир все тот же Джефф Грабб, а источником вдохновения для него послужили многочисленные арабские сказки и мифы. Все эти сеттинги появились во времена второй редакции Advanced Dungeons & Dragons, когда новые игровые вселенные возникали чуть ли не ежегодно, а ныне позабыты почти всеми, кроме небольшого количества преданных поклонников.


Yapp!
Общайся иначе! Знакомься быстрее!
Общайся иначе! Знакомься быстрее!
Мобильная аська
Будь на связи
Фотокамера
Сделай фото!
Фотогалереи
Размести фото!
Форум
Выскажись!
Блоги
Веди дневник
Почта
Читай и отправляй!
Yapp! Goods
Книги, музыка, видео
Анектдоты
Ржунимагу!
Платежи
Платежи за мобильник и пр.
Скидки и бонусы
Подарки, распродажи, акции
Прогноз погоды
Более 4000 городов
Игры
Померься с друзьями!
ТВ-программа
Узнай, что смотреть!
Знакомства
На любой вкус и цвет
Мульти-портал Yapp!™ имеет мобильную аську, благодаря которой вы можете отправлять короткие сообщения в 300 раз дешевле смс!
Легкая установка.
Общение на ходу.
Знакомства в любом месте.
Мобильное фото.
Более 20 разных сервисов.
Регистрируйся:
SMS Yapp! на номер 1313
www.yapp.ru
wap.yapp.ru



Слева: Когда читатели подустали от Дзирта, Сальваторе начал штамповать романы о его заклятых врагах – и эти произведения тоже стали бестселлерами.

Легко заметить, что и по сюжетам, и по масштабам описываемых событий циклы разных писателей сильно отличаются друг от друга. В литературной ипостаси «Забытых королевств» нашлось место и романам, героями которых стали сами боги, и традиционным приключениям группы героев, и эпическим сагам о судьбах целых народов. Конечно, единая картина мира складывается с трудом – если судить о «Забытых королевствах» по одноименной книжной серии. С другой стороны, найти что-то для себя в данной серии смогут читатели с самыми разными вкусами – если, конечно, они не предъявляют слишком высоких требований к литературным достоинствам книг.

Стоит отметить, что если сегодня масштабными межавторскими циклами никого не удивишь – литературные «Звездные войны», S.T.A.L.K.E.R. и Warhammer 40,000 стали привычными для российских любителей фантастики, то еще 10-12 лет назад подобная литература для нашей страны была внове. И романы о «Забытых королевствах» стали одной из первых мультимедийных серий, выпущенных в России. Стоит ли удивляться, что, несмотря на весьма скромные литературные достоинства серии, в среде российских поклонников Dungeons & Dragons она стала столь же культовой, как и за рубежом?

Чего изволите?

Эклектичность литературного цикла, основанного на «Забытых королевствах», весьма точно отражает суть всего сеттинга. Наиболее известная его часть – западное побережье континента под названием Фаэрун: именно здесь разворачиваются события таких известных компьютерных RPG, как Baldur's Gate и NeverWinter Nights. Но не будем забегать вперед.

Как и подавляющее большинство других фэнтезийных миров, «Забытые королевства» вовсю используют антураж европейского средневековья – закованные в сталь рыцари, неприступные замки, разодетые в шелка феодалы и живущие впроголодь крестьяне будто сошли со страниц школьных учебников по истории. Впрочем, на этом сходство Фаэруна со старушкой Европой заканчивается.

И дело даже не в том, что наряду с людьми Абеир-Торил населяют гномы, эльфы, полурослики, гоблины, драконы и множество других более-менее разумных народов. Просто «Забытые королевства» вобрали в себя буквально все, подчас даже самые несовместимые образы классического фэнтези, а о реалистичности получившегося безумного коктейля авторы сеттинга задумывались, похоже, в последнюю очередь.

Крупные города Фаэруна мало напоминают средневековые Лондон или Рим – они, скорее, похожи на магополисы, в которых вместо технологий вовсю процветают магия и религиозные чудеса. Любители мрачного авантюрного фэнтези в духе «Мира воров» Роберта Асприна наверняка почувствуют себя здесь как дома.

В «Забытых королевствах» насчитывается с полдюжины «злых» государств и огромное количество более мелких объединений, вынашивающих планы по покорению мира. Что может служить лучшим раздражителем для команды героев, которую хлебом не корми – дай кого-нибудь спасти от древнего зла. Боги Фаэруна постоянно враждуют между собой, а теологические споры предпочитают решать войнами своих последователей – вот и завязка для эпического конфликта. Создатели «Забытых королевств» позаботились и о любителях экзотики: к примеру, на севере Фаэруна расположена страна под названием Рашемен – собирательный образ, сотканный из американских представлений о России и наших сказок.

Более того, обитаем не только сам Фаэрун, но и огромных размеров Подземелье, расположенное под его поверхностью. Именно здесь нашли приют многие злые расы «Забытых королевств» во главе с пресловутыми дроу. Сюда даже самые отважные герои предпочитают не лезть без веских на то причин – ведь во тьме Подземелья смертельные опасности поджидают на каждом шагу. Впрочем, чем выше опасность, тем увлекательнее приключения, и потому многие разработчики компьютерных игр о «Забытых королевствах» отправляют своих героев именно в гости к темным эльфам и их многочисленным беспощадным соседям.







ВАС ЖДУТ ПОЖИРАТЕЛИ РАЗУМА – ИЛЛИТИДЫ, ВНЕШНЕ НАПОМИНАЮЩИЕ МЛАДШИХ РОДСТВЕННИКОВ КТУЛХУ.

Мир «Забытых королевств» населяют практически все создания из официального бестиария Dungeons & Dragons. А это сотни существ, в том числе и таких причудливых, как драйдер – наполовину гигантский паук наполовину дроу или пожиратели разума – иллитиды, внешне напоминающие младших родственников Ктулху. Все эти чудовища, как и десятки заброшенных городов, под завязку набитых тайнами и сокровищами, а также неразрешенные вековые конфликты, постоянно ждут своих героев.

В общем, Грабб с Гринвудом постарались сделать все от них зависящее, чтобы любой поклонник настольных ролевых игр и фэнтези нашел в «Забытых королевствах» именно то, что нравится лично ему.

Раздолье для ролевика

Естественно, столь известный и многогранный мир сразу же привлек внимание разработчиков компьютерных игр, и уже в 1988 году первая игра, основанная на вселенной «Забытых королевств», увидела свет. Тактическая RPG Pool of Radiance моментально стала эталоном жанра и переопределила развитие игр, основанных на Dungeons & Dragons, на много лет вперед. Продуманные и весьма непростые пошаговые сражения, возможность создать собственную команду героев и простенькие, но увлекательные сюжеты, в основном посвященные спасению городов от очередного зла, стали фирменными чертами ролевых игр от студии Strategic Simulations, Inc.

И в первой половине девяностых годов прошлого века студия Strategic Simulations, Inc. поставила на поток выпуск однообразных CRPG, созданных по образу и подобию Pool of Radiance. Впрочем, Strategic Simulations, Inc. не всегда самостоятельно разрабатывала игры, зачастую она выступала лишь в роли издателя. Таким образом, всего за пять лет было выпущено около полутора десятков, в общем-то, одинаковых игр. И, что удивительно, почти все они пользовались популярностью, а некоторые и вовсе стали легендой жанра, как, например, трилогия Eye of the Beholder. Не исключено, что Strategic Simulations, Inc. и по сей день продолжала бы выпускать игры по мотивам «Забытых королевств», если бы не прекратила свое существование в 1994 году, став частью компании Mattel, а позднее влившись в стройные ряды Ubisoft.

Впрочем, несколько проектов, вышедших в те годы, стоят особняком. Во-первых, нельзя не отметить Forgotten Realms: Unlimited Adventures – одну из первых в истории игр, которая содержала редактор, позволяющий игрокам самостоятельно создавать подземелья и приключения. Во-вторых, в 1993 году вышла RPG под названием Dungeon Hack – в ней сюжет был глубоко вторичен, акцент сделан на сражениях, подземелья и монстры генерировались случайным образом, а гибель героя вела не к перезагрузке, а к его возрождению в контрольной точке. Вот откуда на самом деле растут ноги у Diablo и прочих rogue-RPG.

Сиквел Pool of Radiance вышел спустя тринадцать лет, когда RPG с пошаговыми боями уже начали уходить в прошлое, да и качество проектов оставляло желать много лучшего – особенно на фоне конкурентов, сумевших сказать новое слово в жанре фэнтезийных CRPG.

Новым законодателем мод в области игр, основанных на Dungeons & Dragons, стала канадская студия BioWare, которая рискнула пойти наперекор всем традициям жанра. Риск оправдал себя, и серия Baldur's Gate стала настоящим шедевром и настолько знаковым проектом, что и по сей день о хардкорных фэнтезийных RPG говорят «в стиле Baldur's Gate». Вместо того чтобы любоваться «Забытыми королевствами» с видом от первого лица, мы наблюдали мир и героев с высоты птичьего полета. Остались в прошлом и пошаговые сражения, но, дабы бои не превратились в суматошное мельтешение кучки мелких персонажей, разработчики ввели в игру «активную паузу» – в любой момент игру можно было приостановить, обдумать ситуацию, раздать героям команды и наслаждаться или ужасаться результатами их действий. Таким образом, BioWare сумели сохранить присущую большинству предшественников Baldur's Gate глубину боевой системы. Помимо этого канадцы порадовали любителей ролевых игры поистине эпическим сюжетом, который постепенно раскрывался на протяжении двух

Внизу: По мотивам «Забытых королевств» пишутся не только книги, но и комиксы.



Книжный гость

Дзирт стал частенько появляться не только на страницах романов по «Забытым королевствам», но и в компьютерных играх. За легендарного персонажа можно поиграть на одном из уровней слэшера Forgotten Realms: Demon Stone, он оказался секретным персонажем в Baldur's Gate: Dark Alliance. Он возникает и в двух частях компьютерной RPG Baldur's Gate: сначала чтобы помочь главному герою справиться с группой гнолов, а затем дабы уничтожить логово вампиров. Помимо этого, в 1994 году вышла ролевая игра Menzoberranzan, названная так в честь родного города Дзирта, в которой знаменитый дроу стал одним из главных действующих лиц.





Вверху: По традиции Dungeons & Dragons, все красные драконы по определению злодеи, а значит, могут считаться законной добычей любого достаточно крутого искателя приключений.

Слева: Эльф, изгнанный своим народом, стал главным антагонистом в игре Baldur's Gate 2: Shadows of Amn.

игр и такого же количества дополнений. В центре истории оказались многочисленные смертные дети бога смерти Баала, которые передрались за трон злобного папаши. Геймплей, квесты, сюжет, персонажи – все в играх серии было на высоте.

Пока BioWare снимала сливки с серии Baldur's Gate, студия Black Isle Studios, взяв за основу тот же игровой движок Infinty и геймплей, придуманный канадцами, начала разработку RPG, ориентированной в первую очередь на сражения. Видимо, после таких серьезных и многогранных игр, как Fallout 2 и Planescape: Toment, девелоперам захотелось расслабиться и поработать над проектом попроще. Фактически обе части IceWind Dale – этот тот же самый Baldur's Gate. Разница лишь в том, что все шесть членов партии создаются игроком с нуля, а основу игры составляет не выполнение многочисленных заданий, а зачистка бессчетных подземелий, на которые богат дикий северный край Фаэруна, известный как Долина Ледяного Ветра.

Схожую философию исповедовали и разработчики консольной дилогии action-RPG – Baldur's Gate: Dark Alliance. Фраза «меньше слов – больше дела» могла бы стать девизом этого проекта, ничем кроме названия не связанного с легендарной CRPG.

BioWare же вошла во вкус и спустя несколько лет выпустила ролевую игру под названием NeverWinter Nights на новом трехмерном движке Aurora engine. Однако те, кто ожидал идейного наследника Baldur's Gate, жестоко разочаровались – одиночный режим отличался примитивным сюжетом и геймплеем в стиле «бей-беги». Зато в NeverWinter Nights был мощный редактор кампаний, который давал игрокам возможность творить свои миры и истории. А уж интересные дополнения для сольной игры появились в двух вариантах – Shadows of Undrentide и Hordes of the Underdark.

Сиквел NeverWinter Nights создала уже другая компания – Obsidian Entertainment. Ей удалось сделать именно то, что многочисленные поклонники ожидали от оригинальной игры: скрупулезное следование заветам Baldur's Gate, но на новом техническом уровне. Эпический сюжет, изобилующий неожиданными поворотами, море нетривиальных квестов и харизматичные напарники, огромный простор для развития героя – в игре было все, чего можно требовать от отличной фэнтезийной RPG.

В промежутке между двумя частями NeverWinter Nights увидел свет примитивный слэшер Forgotten Realms: Demon Stone, который не спасло даже то, что сюжет для него сочинил сам Роберт Сальваторе. Да и кого будет интересовать сюжет в слэшере, который приедается уже после первого часа игры?

Последняя на данный момент игра по «Забытым королевствам» – дополнение к NeverWinter Nights 2, которое носит название «Маска предателя», – ярко выделяется на общем фоне за счет места действия. В ней главного героя забрасывает в ту самую псевдо-Россию – Рашемен, где правят могущественные ведьмы, а в напарники можно взять бога-медведя.

Впрочем, вскоре мир «Забытых королевств» ждут серьезные перемены, связанные с выходом четвертой редакции Dungeons & Dragons, о которой мы вам уже рассказывали. Появятся новые народы, боги, организации и конфликты, а действие переместится на сотню лет вперед. И, без сомнения, это повлияет на облик будущих игр по «Забытым королевствам», в появлении которых не приходится сомневаться.

Секрет феноменальной популярности «Забытых королевств» достаточно прост, тем не менее, этот проект остается единственным в своем роде. Этот мир стал квинтэссенцией всех сюжетов и образов, наиболее популярных в фэнтези. И не случайно Forgotten Realms уже более пятнадцати лет остается главным игровым миром Dungeons & Dragons. А с тех пор, как была выпущена четвертая редакция правил, он пока является единственным классическим сеттингом, развитие которого официально поддерживается компанией Wizards of the Coast. **СИ**

ЭТОТ МИР СТАЛ КВИНТЭССЕНЦИЕЙ ВСЕХ СЮЖЕТОВ И ОБРАЗОВ, НАИБОЛЕЕ ПОПУЛЯРНЫХ В ФЭНТЕЗИ.



Банзай!

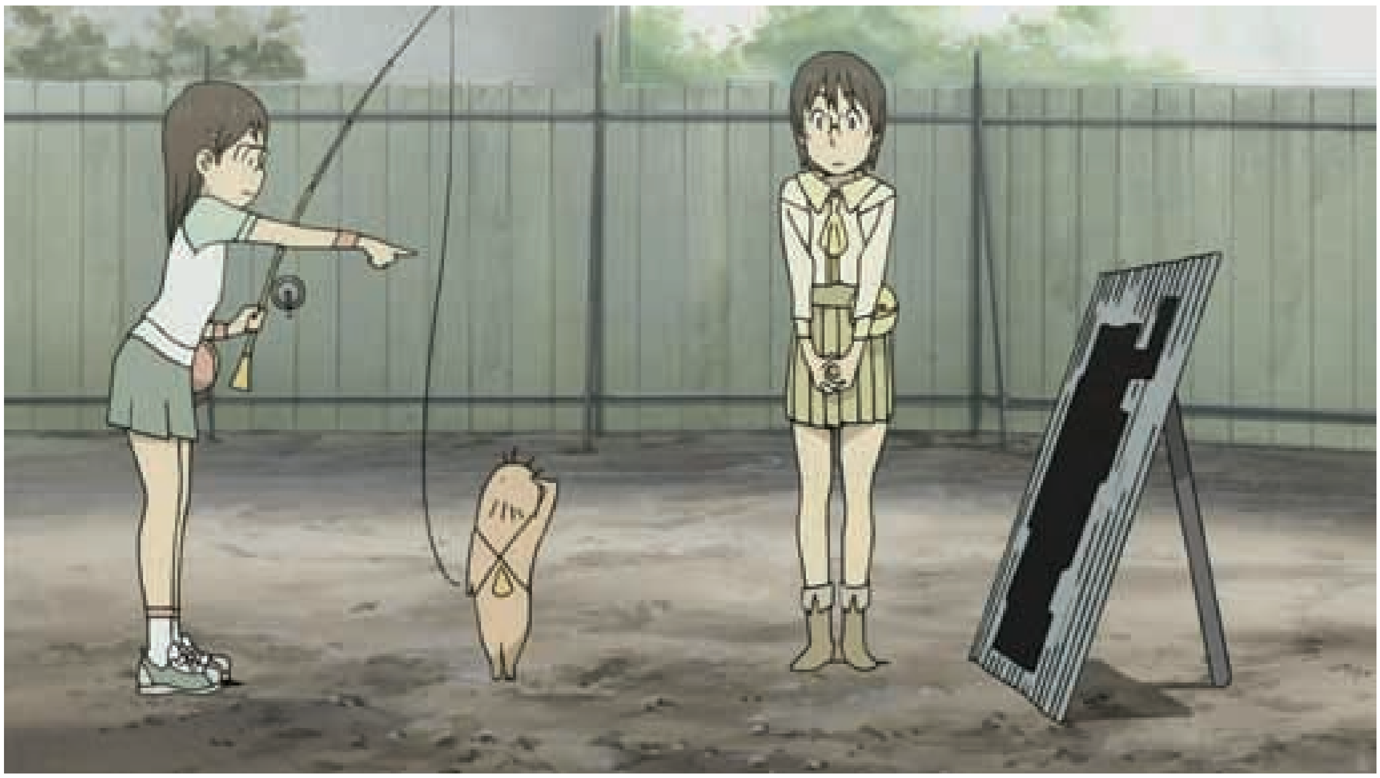
Японская поп-культура глазами энтузиастов



ТЕКСТ
Игорь Сонин

ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Dennou Coil
Формат:
телесериал,
26 эпизодов
Режиссер:
Мицуо Исо
Год производства:
2007
Студия:
Madhouse
Наша оценка:
нужно смотреть





Невидимый телефон – самое классное изобретение будущего.



Виртуальный «поисковик» патрулирует улицы города Дайкоку и ликвидирует все, что ему кажется подозрительным.

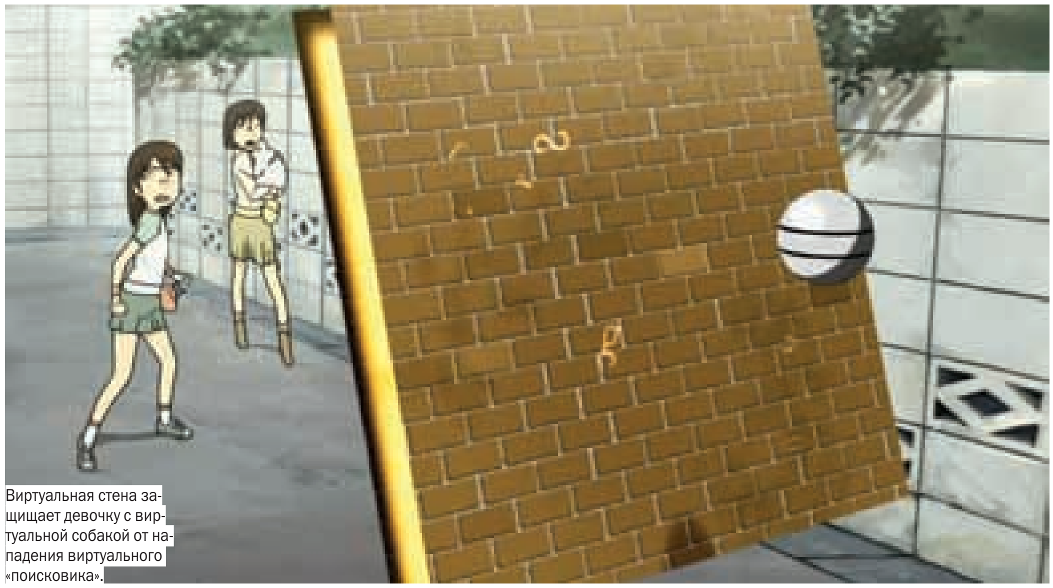
Dennou Coil

Сестры Ясако (старшая) и Кёко (младшая) переезжают жить в город Дайкоку. Ясако смотрит в окно, Кёко с детской непосредственностью изводит любимца семьи, пса по имени Дэнскэ. Девочкам скоро выходить. Ясако снимает сумку с полки и передает ее Кёко, а та решает нагрузить пса этой поклажей. Вдруг сумка проваливается внутрь собаки – некоторое время из нее торчит только передняя половина Дэнскэ, как будто он вовсе и не пес, а привидение. Через долю секунды зверь понимает пикантность ситуации и, взвизгнув, вытягивает зад на свободное место. «Это что еще за чертовщина?» – спрашивает себя зритель. Так режиссер и сценарист Мицуо Исо с самого начала дает понять, что Dennou Coil – сериал не «про девочек и школу», а про девочек, школу и... и что-то еще.

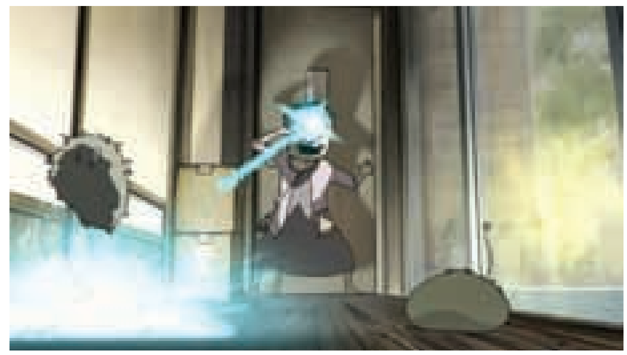
Грош цена тем произведениям поп-культуры, которые не говорят с потребителем на одном языке. Как только мобильные телефоны вошли в нашу повседневную жизнь, они тут же появились в фильмах и сериалах. Японцы доводят любую идею сначала до наиболее целесообразной формы, а потом и до абсурда: в этом году прошел игровой сериал («дорама») под названием Keitai Sousakan 7 («Телефонный следователь 7»), где на полном серьезе действуют говорящие мобильники с ручками и ножками. К ним мы еще вернемся, скорее всего, в первоапрельском номере. Ну а нынешний сериал Dennou Coil – своего рода «пропатченный Миядзаки», семейное и волшебное аниме, где место магии занимает виртуальная реальность. Ясако, Кёко и другие дети города Дайкоку носят киберочки, которые накладывают CG-изображение на городские пейзажи. В этой виртуальной реальности существует пес Дэнскэ и многие другие питомцы, поэтому неудивительно, что если поставить на пса сумку, она просто-напросто провалится внутрь. По всем остальным признакам Дэнскэ – обычный неуклюжий и трусоватый, но преданный и любящий зверь (кстати, современные технологии уже позволяют создать такие очки, но их стоимость будет слишком высока для массового рынка, а добиться правдоподобной картин-

ки мы все еще не можем). Дайкоку – не самое спокойное место для обладателей очков виртуальной реальности. Конфликты версий, неавторизованные программы, «поисковик» с тоталитарными замашками и вирусы-«нелегалы» вмешиваются в нормальное течение дел и приводят к появлению недокументированных эффектов и городских легенд. Говорят, если заиграться, злодейка Митико-сан утащит тебя на другую сторону кибернетического мира, и ты уже никогда не сможешь оттуда вернуться.

Такой сюжет сделал бы честь новому Ghost in the Shell, если оформить происходящее погонями, перестрелками и техникой с торчащими разноцветными проводами. Авторы Dennou Coil выбрали другой путь. Их виртуальный мир естественен и невесом, его легко принять за игру детского воображения. Герои попадают в иную реальность, надевая обычные на вид очки; питомцы – живые, непоседливые и очаровательные создания; вирусы – зубастые и злые мохнатые черные комочки; программы выглядят как листки бумаги, а «поисковик» – красноватая летающая груша в два человеческих роста. Поначалу Dennou Coil хочется смотреть, просто чтобы узнать, что еще учудят авторы: как будет выглядеть патч, апгрейд, бэкап или инсталляция ОС? Все эти технологии обслуживают обычных детей, робкую Ясако и ее друзей, и неудивительно, что центральной темой сериала становятся не битвы между хакерами, а трогательные поиски пропавшего брата. Если уж сравнивать Dennou Coil с другими работами японских аниматоров, то получится либо «Ghost in the Shell плюс Haibane Renmei», либо уже упомянутый «пропатченный Миядзаки». Авторы Dennou Coil делали семейное аниме, не для отаку, а для широкой аудитории, для «нормальных людей». Именно поэтому здесь такие простые и симпатичные герои, такой легкий сюжет и такой прелестный мир. Этим же подкупают работы Хаяо Миядзаки: мало кого из его героинь назовешь сложной натурой, но в создании вымышленных стран и городов режиссеру нет равных. Dennou Coil снимал Мицуо Исо – дебютант в должности режиссера, до Dennou Coil он много лет работал аниматором и самостоятельно снял лишь пятнадцатый эпизод RahXephon. Может, именно отсутствие опыта позволило Исо получить эту работу: Dennou Coil сложно было бы снимать режиссерам-многостаночникам, привыкшим к мехам, волшебным девочкам, школьникам со сверхспособностями и прочим штампам национальной поп-культуры. Этот сериал не стал и никогда не станет культом в среде фанатов-отаку, но его высоко оценили критики. В прошлом году он получил награды от представителей индустрии на Японском фестивале медиа-искусств и на Токийской международной выставке аниме, по сегодняшний день продолжается публикация новелл и манги. Dennou Coil обладает скромным обаянием, его прелести скрыты от глаз праздного зрителя, но этот уютный сериал стоит посмотреть хотя бы для того, чтобы знать, каким еще может быть аниме. **СИ**



Виртуальная стена защищает девочку с виртуальной собакой от нападения виртуального «поисковика».

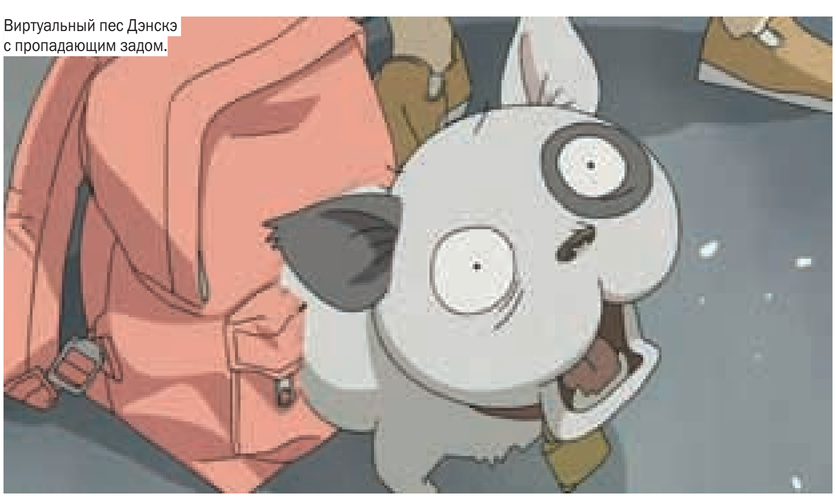




Вверху: Наклеив на лоб исполняемый файл, бабушка превращается в Годзиллу.

Слева: Моджики, стройся! Вот ваша новая миссия...

ПИТОМЦЫ – ЖИВЫЕ, НЕПОСЕДЛИВЫЕ СОЗДАНИЯ; ВИРУСЫ – ЧЕРНЫЕ КОМОЧКИ; ПРОГРАММЫ ВЫГЛЯДЯТ КАК ЛИСТКИ БУМАГИ, А «ПОИСКОВИК» – ЛЕТАЮЩАЯ ГРУША В ДВА ЧЕЛОВЕЧЕСКИХ РОСТА.



Виртуальный пес Дэнскэ с пропадающим задом.



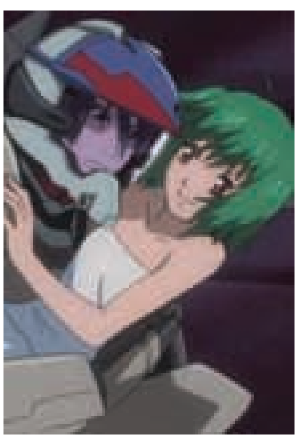
Если заиграться в виртуальной реальности, можно столкнуться с совсем не виртуальными последствиями.

Новости

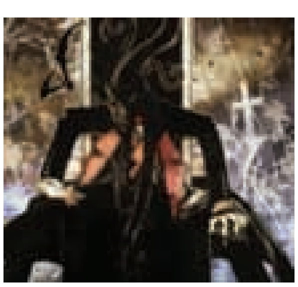
Футбольный телесериал Inazuma Eleven – один из лучших в нынешнем сезоне, но это не единственная экранизация игр от Level 5. Параллельно идет работа аж над двумя полнометражными фильмами по сериалу Professor Layton: один из них будет обычным, игровым, а второй – анимационным.



Не смотрели Macross Frontier? Подумаешь, проблема. Интересная тенденция последних лет: успешные телесериалы после показа все чаще становятся основой для полнометражных фильмов. Даже рисовать ничего нового не надо – достаточно перемонтировать старое. Так вот, полнометражная версия Macross Frontier не заставит себя ждать.

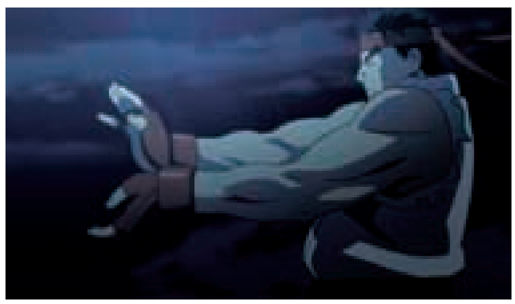


Манга «Хеллсинг», печатавшаяся на протяжении одиннадцати лет, завершилась. Мангака Кота Хирано планирует запустить новую работу в начале следующего года, но пока не разглашает подробностей. Кстати, пятая часть OVA под названием Hellsing Ultimate должна выйти в нынешнем ноябре.

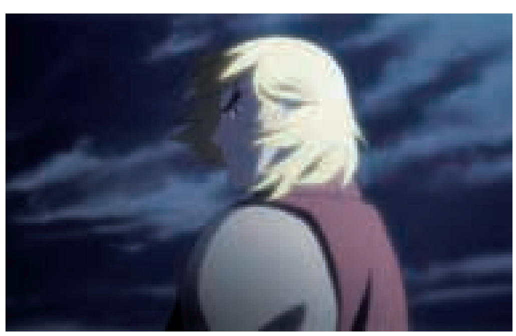


Новости из Токио: аниме по Street Fighter IV...

Давно уже известно о том, что в файтинге Street Fighter IV заставки будут не трехмерные, а анимационные. Следующий шаг сделан на Tokyo Game Show: компания Capcom объявила, что Studio 4C займется производством анимационной ленты по игре. Сценарий уже написан, его хватает примерно на час экранного времени, но еще неясно, в каком формате (OVA или полнометражный фильм) будет опубликована работа. Картина расскажет о жизни героев после событий Street Fighter II, главную музыкальную тему исполнит поп-группа EXILE, а на экране появятся не только старые и любимые персонажи, но также и дебютанты из четвертой части.

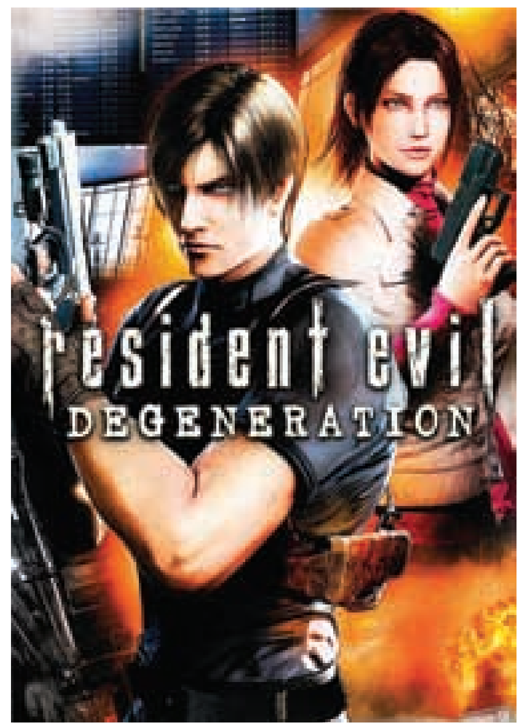






...и по Resident Evil.

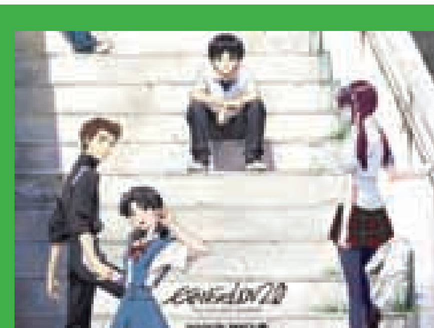
На той же выставке Tokyo Game Show состоялась мировая премьера полуторачасового полнометражного фильма Resident Evil: Degeneration. В отличие от голливудской трилогии, эта работа выполнена полностью в трехмерной графике, а действие происходит в хорошо знакомой игровой вселенной через семь лет после инцидента в Ракун-Сити. На экраны обычных японских кинотеатров фильм вышел уже после выставки, 18 октября. За пределами страны картина не пойдет в кинопрокат, а будет публиковаться сразу на цифровых видеоносителях. Уже известно, что в Северной Америке Resident Evil: Degeneration выйдет на DVD и Blu-ray одновременно: тридцатого декабря нынешнего года. Это значит, что до нас в этом году картина не доберется: даже если оформить предзаказ в американском интернет-магазине, за двое суток диск в нашу страну прилететь едва ли успеет. О европейском издании сведений пока нет.





Даешь еще один новый «Евангелион»!

Весь мир ждет второй полнометражный фильм из цикла Rebuild of Evangelion, а японцы словно специально невероятно скупы на информацию. Новые данные: вторая часть будет называться Evangelion 2.0: You Can [Not] Advance и поступит в японский прокат летом следующего года. Продолжая держать фанатов на голодном информационном пайке, авторы еще раз опубликовали старый постер с Синдзи и лестницей. Потребовался год, чтобы дорисовать на этой картинке Аску и таинственную новую героиню – и та, и другая барышня в Rebuild of Evangelion на экране появятся впервые. Ожидается, что эта часть будет значительно отличаться от культового оригинального телесериала.



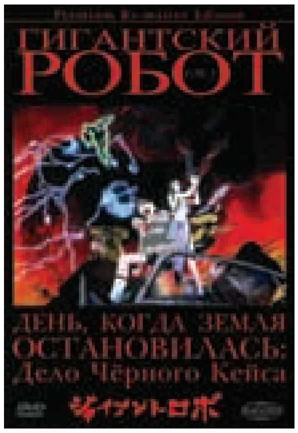
Мини-обзоры

ジャイアント・ロボ

Гигантский робот. Диск 1

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Гигантский робот. Диск 1
Режиссер:
Ясухиро Имагава
Год производства:
1992
Регион:
Россия
Наша оценка:
нужно смотреть



Гигантский робот (Giant Robo) – манга художника Мицутэру Ёкоямы, который также рисовал Tetsujin 28-go и (внимание!) первым во всей стране придумал гигантских роботов. Именно благодаря его комиксам огромные шагающие машины полюбились японцам настолько, что сейчас стали таким же символом страны, как красный кружочек, рис или император. Работы Ёкоямы были очень популярны, и в девяностых годах на их основе был создан прекрасный, дорогущий OVA-сериал о супергероях, которые с помощью гигантского робота защищают Землю от злодейской секты. Аниме получилось очень впечатляющее, в чем вы можете убедиться сами, посмотрев трейлер на нашем диске. Лучшей экранизации классики нельзя и пожелать. Правда, чтобы толком разобраться в происходящем, нужно иметь некоторое представление о карьере автора-мангаки.



Вверху: «Гигантский робот» – манга из тех далеких времен, когда еще не изобрели кабину с датчиками и штурвалом.

デビルメイクライ

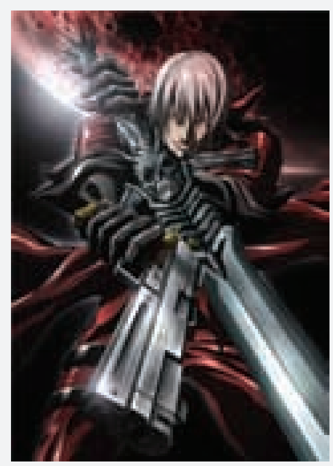
Devil May Cry. Volume 1

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Devil May Cry. Volume 1
Режиссер:
Син Итагаки
Год производства:
2007
Регион:
США
Наша оценка:
для фанатов



Есть беспроигрышный рецепт, как сделать хорошее аниме по видеоигре, но сейчас разговор не об этом. Сейчас разговор о том, как сделать аниме никудышное. Вот как: добавьте в сериал бесцветных героев, до которых никому нет дела, придумайте новый, никому не интересный сюжет и, самое главное, сделайте так, чтобы герои не пользовались приемами из игр и не посещали места боевой славы. Тогда безразличие геймеров будет обеспечено. Именно этим путем проследовали авторы аниме Devil May Cry, и рекомендовать его не хочется даже фанатам сериала. В сравнении с заставками из третьей или четвертой игры это анимационное недоразумение выглядит так же привлекательно, как Билл Гейтс на конкурсе бодибилдеров. В довершение всех бед, сериал плохо и дешево анимирован, отчего кажется грошовой поделкой, которой он, если быть честным до конца, и является.



Вверху: Не будем показывать пальцем, но некоторые любители DMC готовы смотреть все что угодно, лишь бы там был Данте.

ウサビッチ

Usavich. Season 1

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Usavich. Season 1
Режиссер:
Сатоси Томиока
Год производства:
2008
Регион:
Япония
Наша оценка:
нужно смотреть



Хотите увидеть аниме про Россию, где все вокруг родное и как по-настоящему? Пожалуйста: Usavich, «забавная история о зайцах-заключенных». Синопсис таков: зайцы Путин и Кирененко сидят в тюрьме. Путин валяет дурака, а Кирененко выбирает кроссовки в каталоге обуви. Через некоторое время, Путин, Кирененко, а также лягушка Ленинград и цыпленок-трансвестит Команеч совершают побег. Их преследуют зайцы-тюремщики Борис и Копцев на милицейских «Жигули», но наши герои уходят от погони. Путин и Кирененко прибывают в большой город и покупают в магазине кроссовки, но тут их обманывает владелец заведения, заяц-олигарх… Этот остросюжетный бред анимирован в полутораминутные серии, идет на телеканале MTV Japan и транслируется на официальном сайте http://www.usavich.tv. Вот уж действительно – остерегайтесь загадывать желания, они ведь могут и сбыться…



Вверху: «Усавич» – название, собранное из слова «усаги» (заяц по-японски) и русского суффикса «-вич».

Манга

Black Lagoon

ブラック・ラグーン

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Black Lagoon
Создатель:
Рэй Хироэ
Первая публикация:
2002
Журнал:
Sunday GX
Наша оценка:
можно читать

Телесериал «Пираты “Черной лагуны“» совсем недавно был выпущен в нашей стране на DVD компанией MC Entertainment. А что же манга, на основе которой он был создан? Художник Рэй Хироэ, большой знаток огнестрельного оружия, начал ее публикацию еще в 2002 году и продолжает по сей день; в июле этого года вышел восьмой том. Телесериал был неплох, но достаточно прочитать первую главу манги, и сразу понимаешь: взгляды, движения, эмоции – все здесь передано более тонко и умело. Хироэ-сан хорошо справляется с работой и художника, и комиксиста: кадры подобраны так, что в любой перестрелке ты всегда поймешь, кто куда прыгает и кто в кого стреляет. Манга обладает и еще одним несомненным достоинством: события здесь развиваются гораздо быстрее, чем в телесериале, а история кажется от этого более захватывающей и напряженной. Одним словом, это как раз тот случай, когда мы вынуждены подтвердить известную мудрость: «не тратьте время зря, читайте мангу».







Sayonara Zetsubou Sensei

さよなら絶望先生

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Sayonara Zetsubou Sensei
Создатель:
Кодзи Кумэта
Первая публикация:
2005
Журнал:
Weekly Shounen Magazine
Наша оценка:
можно читать

«Я в отчаянье!» – как бы говорит нам с этой страницы учитель Нодзому Итосики. Он имеет склонность выставлять любые события в самом мрачном свете, он найдет причину покончить с собой в самый счастливый и погожий день. «Унылый учитель» стал популярным персонажем благодаря отличному анимационному сериалу от режиссера Акиюки Синбо (первый сезон прошел летом прошлого года, второй – зимой нынешнего). Аниме-сериал создан по манге, которая начала выходить в 2005 году и на данный момент насчитывает полтора десятка томов. Кодзи Кумэта, опытный художник с двадцатилетним стажем, специализируется на так называемой «гэг-манге», коротких и смешных комиксах. Именно в этом жанре выполнена Sayonara Zetsubou Sensei, от страницы к странице герои попадают в комичные и нелепые ситуации, но при этом всерьез задаются вопросом – насколько нормален мир, в котором они живут? Не приводит ли он, в самом деле, «в отчаянье»? Манга неплоха, но аниме-сериал вышел еще лучше благодаря превосходными режиссерским находкам Синбо-сана.





Игры

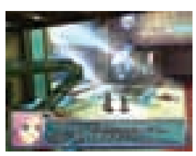
ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Blazer Drive
Платформа:
Nintendo DS
Авторы:
Sega
Дата релиза:
4 декабря 2008 года

Blazer Drive
ブレイザードライブ

Начнем издалека. Всем известно, что у популярнейшей манги Naruto есть автор и зовут его Масаси Кисимото. Так вот, у Масаси есть брат-близнец по имени Сэйси, тоже мангака. Сэйси Кисимото недавно закончил работу над довольно безыскусной мангой 666 Satan, а с апреля этого года рисует новый (но, похоже, еще более бестолковый) комикс под названием Blazer Drive. Действие происходит в Токио в близком будущем, где большую часть работы за людей выполняют не бензин с электричеством, а наклейки «майстикеры». Прилепил «огненную» наклейку на чайник – он и закипает, «электрическую» на компьютер – садись и работай. Такой мир – благодатнейшая почва для ролевой игры, которую Sega и выпускает в декабре, когда от комикса вышло всего ничего – девять глав. Герои с помощью майстикеров сражаются друг с другом, злодеями и монстрами, а глобальный сюжет... да он и в комиксе еще толком не ясен.



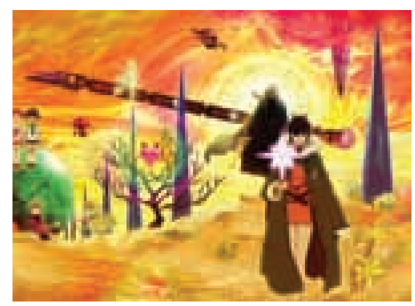

FAQ

Популярные вопросы об аниме

Вы не знаете, композиция из OST Macross Frontier под названием Zero Hour – оригинальная или позаимствованная?
Знаем. Оригинальная, написанная Ёко Канно специально для этого саундтрека.

Можно ли в России купить музыкальные диски Daiki Kasho?
Нельзя. Да и в Японии тоже нельзя: это узкоспециализированный игровой композитор, альбомов он не выпускает. Зато его работы можно услышать в саундтреках игр, над которыми он работал, а сами саундтреки – заказать на http://www.cdjapan.co.jp.

Как аниме «Final Fantasy Всемогущий» относится к игровому сериалу?
Если коротко, то никак. Это детский и не очень удачный анимационный сериал с оригинальным сюжетом, который не имеет прямого отношения к известным видеоиграм. С каноническими Final Fantasy его связывает только название да мелькающие в кадре чокобо.



Тем временем в Интернете

ИНФОРМАЦИЯ

Название сайта:
SimulRadio
Адрес:
http://www.simulradio.jp
Язык:
японский

SimulRadio

Хотите послушать японское радио через Интернет? Тогда для вас есть плохая новость. Обычные, коммерческие японские радиостанции принципиально выкладывают в Сеть программу передач, но не сами передачи. Иначе обстоит дело с местечковыми радиостанциями, так называемым «коммьюнити радио». Их трансляции собраны на сайте http://www.simulradio.jp и совершенно бесплатны. Заходите, если вы хотите послушать живой японский язык и вас не смутит, что на этом языке будут обсуждаться проблемы какой-нибудь Мориоки или Санкакуямы.



Толковый словарь

- **Аниме –** японская анимация.
- **Манга –** японские комиксы.
- **ТВ-сериал –** аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал –** аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD– или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг –** вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг –** финальная заставка в аниме.
- **Мехи –** гигантские роботы. Чаще всего боевые.
- **Кавай –** «симпатичный» по–японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай –** эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой –** аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри –** аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку –** знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей –** переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака –** художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин –** «иностранец» по–японски.

Железные новости

Современная компьютерная техника



Домашняя фотостудия

Мощный фотоцентр Epson Stylus Photo TX700W

Что еще нового можно придумать в сфере струйных фотопринтеров? Ответ на вопрос знает компания Epson, представившая интересную новинку – фотоцентр Epson Stylus Photo TX700W. Конечно, это не громадина, призванная создать из вашей комнаты полноценную фотолабораторию, а всего лишь мощный струйный принтер с горой полезных функций. Принтер оснащен как проводным, так и беспроводным интерфейсом Wi-Fi, для связи с компьютером или ноутбуком. Если у вас в квартире несколько ПК – они могут быть одновременно подключены к фотоцентру. Также новинка оснащена ЖК-дисплеем с удобным экранным меню для выбора фотографий, предварительного редактирования и установки некоторых опций. Epson Stylus Photo TX700W может работать даже без подключения к ПК – имеется полноценный картридер, поддерживающий все основные типы флэш-карт. Также есть возможность прямой печати с цифровой камеры. Принтер может наносить изображение не только на стандартный лист А4, но и на компакт-диск. Установленная российская розничная цена – 10 тысяч рублей.

Сотня фонариков

Клавиатура Logitech Illuminated

В ближайшем времени в продаже появится очень интересная новинка от компании Logitech – клавиатура с говорящим названием Illuminated. Нам удалось изучить ее на презентации, но по каким-то причинам экземпляров для полноценного тестирования и тем более готовых сэмплов пока нет. Самая яркая особенность – индивидуальная подсветка каждой клавиши. В каждой кнопке лазером прорезана окантовка буквы или символа, и в темноте клавиатура выглядит фантастически. Другая особенность, которая не указывается в пресс-релизах, – приятная, слегка округлая форма клавиш. Это значительно повышает скорость работы, несмотря на измененную раскладку, клавиши распознаются моментально – это будет важно тем, кто владеет методом слепой печати. По технологии нажатия клавиатура напомнила легендарную Logitech DiNova. Ход кнопок небольшой, щелчок бесшумный – но все же слышимый. Конечно, будет интересно провести подробный тест этой новинки, но на данный момент дата появления Logitech Illuminated в продаже неизвестна, равно как цена и другие подробности.





Шик или практичность?

Ноутбуки с отделкой из дерева ASUS Bamboo

Отделка технических изделий деревом всегда говорила о принадлежности к высшему классу. Только самые дорогие автомобили отделываются настоящим деревом, а не пластиковыми панелями. Конечно, встречались нам и дорогостоящие ноутбуки, флэшки и прочие гаджеты с покрытием из дерева. Но это были исключительно элементы роскоши, не столь интересные профессионалам. Сегодня же компания ASUS представляет новую линейку ноутбуков ASUS Bamboo, корпус которых сделан из бамбука. Учитывая дешевизну самого материала (бамбуковые стебли разрастаются с дикой скоростью и не особо требовательны к почве), решение выглядит весьма интересным. При должной обработке ноутбук выглядит очень дорого, представительно, дерево не так сильно нагревается, более стойко к царапинам и сколам. Такое решение, кстати, намного более экологично, чем применение традиционного пластика. На данный момент в продаже ожидается появление двух моделей: 12.1-дюймовой и 11.1-дюймовой. Начинка здесь на уровне – процессор Intel Core 2 Duo со всеми вытекающими особенностями. Розничная цена пока не оглашалась, но известно, что это будут массовые, а не элитные модели.

Специально для игроков

Мышь Verbatim Rapier V1

Если еще несколько лет назад игровые модели мышей выпускали либо крупные, либо узкоспециализированные фирмы, то сейчас подобные гаджеты делают все кому не лень. Увеличилось ли число профессиональных игроков, или просто этот вид развлечения стал еще более популярен? Статистика не дает нам ответа, зато еще одна компания желает порадовать нас интересной мышкой. Речь идет о немецкой фирме Verbatim, известном производителе расходных материалов и носителей информации. Новинка зовется Rapier V1, в ней использована лазерная технология и сенсор с разрешением до 3200 dpi. Разумеется, этот параметр в процессе работы может изменяться пользователем. Компания заявляет о том, что мышь может передавать информацию при движениях с ускорением до 20G. Интересно только, способна ли на это человеческая рука и есть ли в этом смысл? В общем и целом, нас ожидает весьма агрессивного вида мышка по довольно интересной цене. В ближайшие месяцы ожидается появление новинки в российской рознице.





Фотографам на заметку

Флэш-карта Apacer 32 Gb

На самом деле гигантского объема SD-карточка будет интересна не только фотографам. Получившие в последнее время широкую популярность нетбуки используют в качестве основного накопителя SSD-диск, который не может похвастаться достаточной емкостью. Приобрести такую флэшку – хороший способ расширить объем встроенной памяти на 32 Гбайт. Главная рекомендация перед покупкой – проверить совместимость своего устройства с карточками Secure Digital High Capacity (SDHC) класса 4 (Class 4). К сожалению, сейчас достаточно актуальна проблема несовместимости старых ноутбуков и камер с новым типом SD. В целом же, эта новинка станет открытием для активного фотографа: на эту карточку можно записать 8600 фотографий, сделанных 10-мегапиксельной камерой или 26 часов видео в формате MPEG4. Средняя скорость записи этой карточки составляет 10 Мбайт/с, а чтения – 20 Мбайт/с. Розничная цена пока не объявлялась.

Гигабайты в USB

Флэш-накопитель Kingston DataTraveler 150 32 Gb

Очередной виток развития флэш-технологии – появление мобильных накопителей с емкостью 32 Гбайт. На самом деле уже давно были представлены проектные версии накопителей и на 64 Гбайт, но только сейчас производственные возможности шагнули вперед настолько, что выпуск подобных носителей информации по адекватным ценам стал реальностью. Интересная новинка – симпатичный модуль Kingston DataTraveler 150 на 32 Гбайт, выполненный в оригинальном оранжевом цвете. Несмотря на значительную емкость, ее физические размеры составляют 77,9x22x12,05 мм, а вес – всего несколько десятков грамм. Розничная цена новинки пока не называется, но ее массовые поставки уже начались. К моменту появления журнала в продаже ее уже можно будет встретить на полках магазинов.

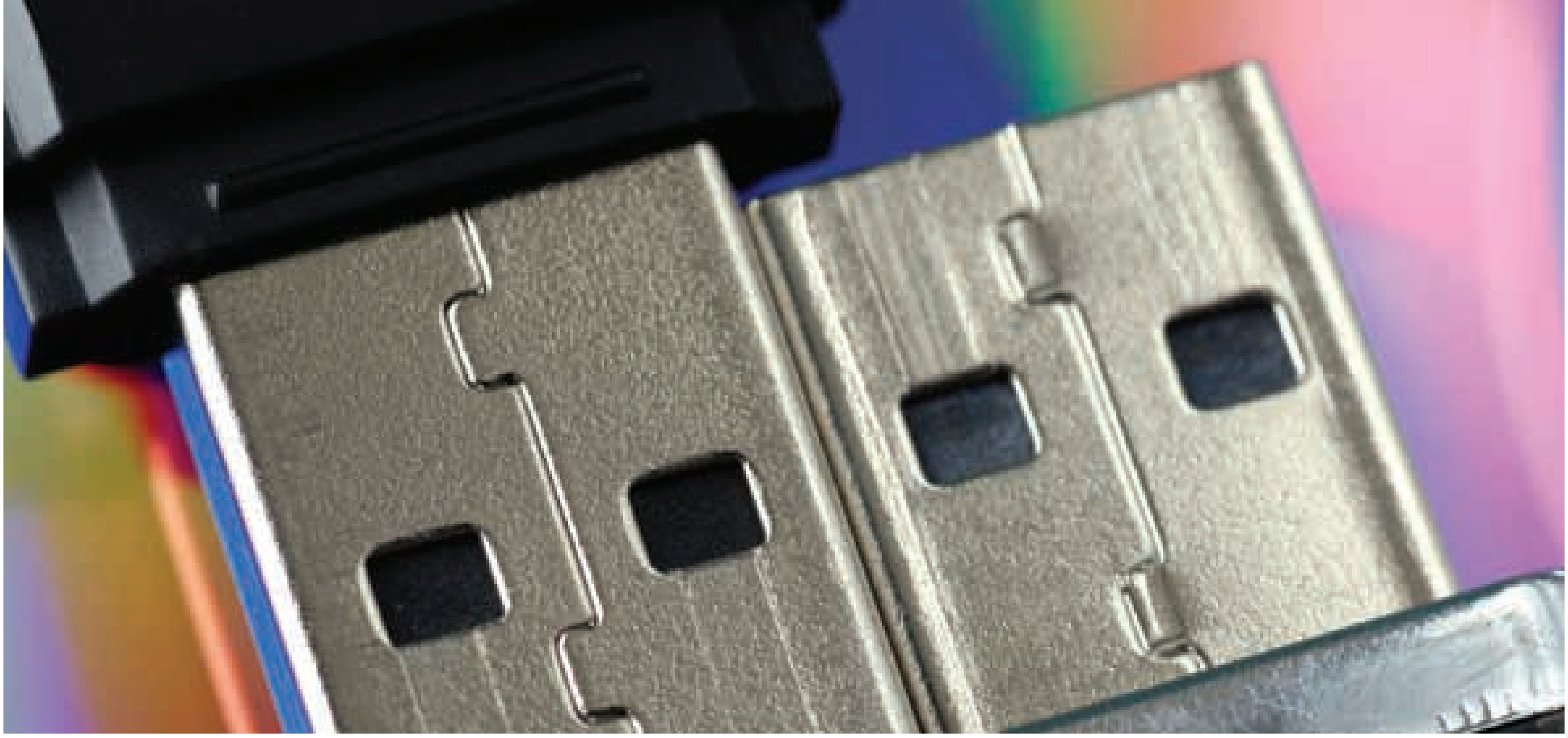


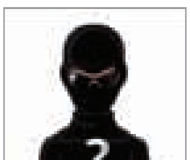


Тонкости общения

Веб-камера Genius iSlim 310

Неплохим и недорогим подарком к праздникам может стать новая веб-камера Genius iSlim 310, розничная цена которой составляет всего 500 рублей, а возможностей за эти деньги предлагается много. Например, камера способна делать снимки с разрешением до 3360x2520 точек, а также имеет удобное крепление для ноутбуков и ЖК-мониторов. В комплекте с камерой поставляется новая разработка компании Genius – свежая версия программы CrazyTalk. Она позволяет заменить лицо человека каким-либо виртуальным персонажем, при этом движения мышц лица и губ будут совпадать с реальными. Все это уже совсем скоро появится в продаже по привлекательной цене вместе с фирменной гарантией и красивой упаковкой.





ТЕКСТ
Кирилл Аврорин

Флэшка в подарок

Тестирование USB-накопителей

Флэшка – один из немногих компьютерных гаджетов, которые вышли за пределы компьютерных магазинов и стали таким же массовым явлением, как сотовые телефоны, цифровые фотокамеры и прочие электронные товары народного потребления. Конечно, к ним также можно применить обычную методику тестирования, изучив маркировки чипов, схему проводки, проведя десятки интересных и не очень тестов. Но многие ли из нас покупают флэшку по принципу «самая быстрая», «самая компактная» или «самая красивая»? Каждому – свое. Поэтому мы решили разделить тест на части – сравнив между собой флэшки одного класса и предназначения.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор:
Intel Core 2 Duo E7300
Память DDR2:
2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)
Жесткий диск:
RAID 0 из двух Samsung 80 Гбайт SATA II
Видеокарта:
ATI Radeon HD 4870
DVD-привод:
LG GSA-H62N
Корпус:
GMC R2 TOAST
БП:
ThermalTake W0131RE 850W
Операционная система:
Microsoft Windows Vista Ultimate

Методика тестирования

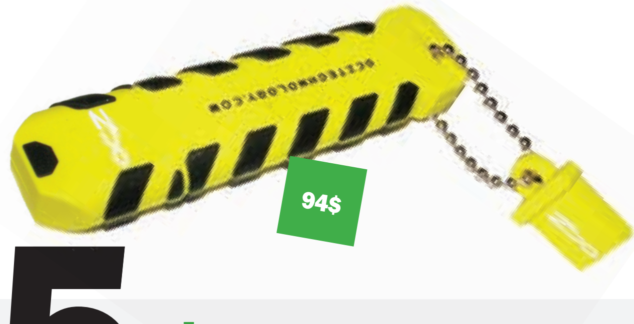
Техническая часть большинства встречающихся в продаже накопителей практически идентична. Производители покупают стандартные микросхемы, устанавливают на них чипы необходимой емкости, создают свой неповторимый дизайн, готовят красивую упаковку и пускают модель в продажу. Лишь 10-15% производителей делают упор на высокую скорость передачи данных, увеличенный срок наработки на отказ (а флэш-накопители обладают ограниченным числом циклов записи, после которых они выходят из строя), и прочие технические параметры. Зато оставшиеся 85-90% компаний выпускают флэшки любых расцветок, придумывают необычные формы корпуса, встраивают их в часы, брелоки, ключницы, куда только угодно. Такой продукцией заполнены магазины, и ее нет смысла тестировать на скорость, время доступа и прочие интересные параметры – обычно результаты слишком похожи, так как производитель не слишком заботится при отборе чипов памяти, что, в принципе, и влияет на итоговую скорость. Поэтому мы отдельно оценивали флэшки из каждой категории. Всего их четыре. Быстрые модели – мы отобрали самые скоростные экземпляры, и, соответственно, тестировали их на скорость передачи данных, чтения, время доступа. Вторая группа – защищенные флэшки. Многие производители запаковывают свои модели в прорезиненные корпуса, либо наоборот, заливают флэшку в металл. Тут уже зависит от фантазии конкретного производителя. Мы же сравним их визуально, а также по основным критериям защиты – высота падения, выдерживаемые перегрузки и даже глубина, на которую может быть помещен накопитель (бывает и такое). Третья группа – флэшки, которые нельзя отнести к первым трем категориям. Здесь нашли себе место модели со встроенным картридером (например, разъемом для установки SD-карточки), варианты со встроенным сканером отпечатков пальцев и другие интересные случаи. И, наконец, четвертая группа особенно актуальна перед надвигающимися праздниками. Эти флэш-накопители будет приятно преподнести в подарок. Они выполнены в оригинальном дизайне, никоим образом не похожем на типичные компьютерные аксессуары, продаются в аккуратной упаковке, некоторые из них даже инкрустированы драгоценными камнями. Каждая протестированная нами модель получила оценку соответственно категории, к которой она относится. Вам же остается сделать выбор, какая именно модель вам нужна.

ТЕСТИРУЕМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

OCZ ATV Turbo 4 Gb
Transcend JetFlash 130 4Gb
Sandisk Cruzer Titanium 4 Gb
Corsair Flash Survivor 8Gb
OCZ ATV 8 Gb
A-Data RB1 8 Gb
Transcend JetFlash 220 8 Gb
Sandisk Cruzer Profile 512 Mb
Turbo Series SDHC Combo Kit 8 Gb
Kingston DataTraveler Terra Cotta 4GB
LG XTICK Gold USB 2.0
Prestigio Leather Data Flash 8 Gb

OCZ ATV Turbo 4 Gb

Довольно трудно было отнести эту флэшку к той или иной группе. С одной стороны, дорогая модель от OCZ однозначно относится к сверхбыстрым экземплярам, с другой – прорезиненный корпус говорит о неплохом уровне защиты. Но так как сам производитель позиционирует ее как скоростное решение для энтузиастов (чему полностью соответствует цена), именно так мы и будем ее рассматривать. В тестах на скорость чтения флэшка порадовала нас идеально ровным графиком – на протяжении всего цикла скорость была постоянно высокой – 35 Мбайт/с. Время доступа минимально – 0,8 мс. Это выдающиеся показатели, OCZ явно провела немало времени за отборкой самых удачных и быстрых чипов. Ровный график же говорит о том, что такая скорость будет сопровождать вас даже при записи огромного числа файлов любого размера – именно это проверяет проведенный нами тест.



5

\+ безупречная скорость, ровный график чтения

– невысокая емкость

Transcend JetFlash 130 4Gb

Глаз радует приятный белый корпус с цветным колпачком. Рассеянные пользователи порадуются двум запасным колпачкам, которые идут в комплекте. Несмотря на то что никаких интересных особенностей Transcend не приготовила, флэшка нам понравилась. В первую очередь, из-за достаточно ровного графика чтения, высокой скорости чтения и небольшого времени доступа. Максимальная скорость составила 35 Мбайт/с, однако средний показатель в ходе теста был равен 33,7 Мбайт/с. На протяжении всего тестирования график прерывался лишь два раза, были скачки скорости, правда, в лучшую сторону. Время доступа замерло на 0,9 мс. Весьма интересные результаты, особенно учитывая демократичную розничную цену. Эта модель стоит всего в шестьдесят долларов. Для столь быстрой и симпатичной флэшки – это весьма немного.



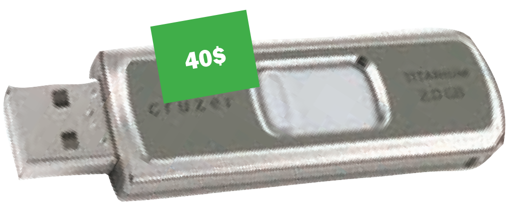
4

+ заманчивая цена

– пластиковый корпус

Sandisk Cruzer Titanium 4 Gb

Флэшки этой серии продаются давно – больше года. В свое время они были рекордсменами среди «быстрых» накопителей, но сегодня выглядят уже не столь актуально. Проведенные нами тесты выдали практически идеально ровный график чтения, однако максимальная скорость не превысила 15 Мбайт/с. Время доступа остановилось на отметке 1,3 мс. Не так давно это были неплохие показатели, но сегодня тем, кто желает быструю флэшку, стоит обратить внимание на другие модели. Зато за скромные 40 долларов вы получаете титановый корпус, хорошие гарантийные условия и стабильную скорость работы. Титановая флэшка не только сохранит данные в случае падения и легких ударов, но и выглядит достаточно оригинально. Если покупать накопитель по сочетанию цена/качество – Sandisk Cruzer Titanium будет хорошим выбором.



4

+ титановый корпус
очень привлекательная цена

– устаревший чип, вследствие чего – невысокая скорость

Corsair Flash Survivor 8Gb

Защищенные флэшки от Corsair появились достаточно давно, но до сих пор им нет равных. «Выживатель» от Corsair напоминает все что угодно, но не компьютерный аксессуар! Первая аналогия – массивный брелок к ключу, который выдают в некоторых отелях. Однако на деле это оказывается мощным алюминиевым футляром, в котором хранится флэшка. Чтобы ее достать, необходимо раскрутить футляр, причем для этого требуется не столько ловкость, сколько сила рук. Скажем, многим девушкам это будет не под силу. Для защиты от влаги края футляра прикрыты резиновыми кольцами, флэшка вкручивается в него намертво, ее смело можно кидать в воду. В продаже встречаются емкие версии на 16 и 32 Гбайт, причем цена за последнее время снизилась настолько, что практически не отличается от стоимости простых накопителей.



5

+ защитный футляр

– сравнительно неудобна в использовании

OCZ ATV 8 Gb

Младший брат флэшки OCZ ATV Turbo. Отличается в первую очередь менее скоростным чипом, отсюда и более привлекательная цена. Различия в стоимости и емкости значительные: при вдвое большем размере, цена – вдвое меньше. Парадокс? Наверное. На всякий случай мы протестировали флэшки на скорость, и максимум составил не такие уж скромные 28-29 Мбайт/с. Средний показатель – 26 Мбайт/с. Время доступа – 1 мс. Пусть график чтения был не столь ровным, как в случае с версией «Turbo», однако при невысокой цене и большей емкости эта модель становится более выгодной покупкой.



5

+ эффективная защита
адекватная цена

– не самый презентабельный внешний вид

A-Data RB1 8 Gb

Отличный бюджетный вариант для тех, кто заботится о безопасности своих данных! За скромные 32 доллара вы получаете влагозащищенный корпус, который покрыт толстым слоем резины. Одновременно он спасет информацию при падении или ударе. При всем этом емкость флэшки внушает – 8 Гбайт. Проведенный тест на скорость не позволил записать флэшку в рекордсмены. Средняя скорость чтения составила примерно 20 Мбайт/с, а время доступа – около 1.4 мс. Тем не менее график чтения был достаточно ровным, что говорит о качественных чипах, используемых A-Data при производстве накопителя. Итог – один из претендентов на приз «Лучшая покупка». В своем классе, разумеется. Помимо 8-гигабайтной модели в продаже также встречается 16-гигабайтная, и тоже по более чем привлекательной цене.



4

+ защита от влаги

– скромные внешние данные

Transcend JetFlash 220 8 Gb

Сравнительно недорогая, емкая и оснащенная сканером отпечатков пальцев флэшка. Работает она очень просто: в фирменной программке можно установить владельца накопителя, сохранить его отпечатки пальцев. Также есть возможность выделить как защищенную, так и свободную для записи область. Помимо защиты файлов, можно защитить настройки, которые будут применяться при работе с этим накопителем. Например, на нем можно сохранить пароли к сайтам, форумам, различные ссылки. В остальном это вполне обычная флэшка. Явный недостаток – корпус из обычного пластика, который явно не готов к серьезным испытаниям на прочность. Рекомендуем быть крайне аккуратными с этой интересной, но хрупкой новинкой.



3

\+ адекватная цена

– хрупкий корпус



3

\+ четкий сканер отпечатков пальцев

– минимальная емкость

Sandisk Cruzer Profile 512 Mb

Устаревшая модель, которая, впрочем, до сих пор встречается в продаже. Она устарела по всем параметрам: емкость, размеры, вес, даже стоит она относительно дорого. Зато встроенный сканер отпечатков пальцев работает без нареканий: мы сделали 25 попыток доступа подряд, и всегда сканирование происходило без проблем и сбоев, время, требуемое на опознание владельца, – менее секунды. В случае с другими защищенными флэшками требовалось несколько секунд, чтобы получить доступ, а примерно 2-3 раза из десяти, сканер не срабатывал. Итог – Sandisk Cruzer Profile недорогая модель для хранения личных данных, причем лишь в случае, если их немного. Вполне удобно иметь две флэшки – одну емкую для крупных файлов, а для личных текстов, записей и документов – недорогую, но удобную в работе Sandisk Cruzer Profile.

A-Data Turbo Series SDHC Combo Kit 8 Gb

Очень интересная новинка от компании A-Data. Компактная флэшка сочетает в себе классический накопитель емкостью 8 Гбайт (есть также более доступная версия на 4 Гбайт), а также полноценный картридер для карточек формата SDHC. Мы проверили – флэшка без проблем поддерживает самые емкие современные SDHC-карточки, чем может похвастаться далеко не каждый современный картридер. Скорость чтения при этом остается достаточно высокой. В наших тестах карточка показала среднюю скорость чтения 27 Мбайт/с и 25 Мбайт/с при работе с внешней карточкой SDHC. Среднее время доступа составило 1.1 мс. Наш вердикт – это очень интересная и функциональная модель, будет актуальна для владельцев цифровых камер и ноутбуков, лишенных встроенного слота для чтения SDHC-карточек.



5

\+ компактные размеры

– не самая презентабельный внешний вид

Название	OCZ ATV Turbo 4 Gb	Transcend JetFlash 130 4Gb	Sandisk Cruzer Titanium 4 Gb	Corsair Flash Survivor 8Gb	OCZ ATV 8 Gb	A-Data RB1 8 Gb
Емкость:	4 Гбайт	4 Гбайт	4 Гбайт	8 Гбайт	8 Гбайт	8 Гбайт
Класс:	высокоскоростная, защищенная	высокоскоростная	защищенная, высокоскоростная	защищенная	защищенная	защищенная, водонепроницаемая
Особенности:	прорезиненный корпус, пыле-, влагозащищенная	запасные колпачки в комплекте	титановый корпус	алюминиевый футляр	прорезиненный корпус	прорезиненный корпус

Выводы

Раздать традиционные награды в этом тесте практически невозможно. Ведь кому-то нужна сверхбыстрая флэшка, он готов за это платить, пожертвовав другими характеристиками, в том числе внешним видом. Кто-то хочет сделать красивый подарок девушке, поэтому подарочная упаковка и золотистый цвет корпуса здесь просто необходимы. Логично будет отметить достойные модели в каждой категории, сколько бы они ни стоили и какими бы относительными недостатками ни обладали. Самой быстрой флэшкой среди протестированных нами моделей, очевидно, является OCZ ATV Turbo 4 Gb. Ее цена отпугнет многих, можно найти варианты, которые будут стоить вдвое дешевле, а потери в скорости не превысят 15 процентов, но тем не менее безусловный лидер именно этот гаджет от OCZ. Ко всему прочему, он отлично защищен от падений и других неблагоприятных воздействий окружающей среды, поэтому вкупе со всеми его достоинствами его цену можно оправдать. Среди защищенных вариантов нам больше всего понравилась Corsair Flash Survivor 8Gb. Эта флэшка определенно пройдет огонь, воду и медные трубы, ей не повредит погружение в воду, падение из окна многоэтажного дома – авиационный алюминий, из которого выполнен корпус, проживет много лет, как бы жестко с ним ни обращались. Ко всему прочему, мож-

Kingston DataTraveler Terra Cotta 4GB

Оригинальная подарочная флэшка от Kingston напоминает, скорее, зажигалку, нежели компьютерный аксессуар. Корпус выполнен из стали, вес в несколько раз выше, чем у аналогов. В руке ее приятно держать, она не вывалится из USB-разъема, в комплекте также идет стальной колпачок. Корпус оформлен восточными рисунками, выглядит очень оригинально. В остальном – вполне обычная флэшка, без каких-то интересных особенностей. В комплекте поставляется фирменное программное обеспечение, защищающее данные паролем. Можно создать как свободную область на диске, так и защищенную, по выбору пользователя. Конечно, это не такая мощная защита, как сканер отпечатков пальцев, но можно быть уверенным, что хотя бы за время вашего отсутствия никто не сможет воспользоваться данными на диске.



4

\+ суровый внешний вид

– не скромная цена



4

\+ приятный внешний вид

– невысокая скорость чтения

LG XTICK Gold USB 2.0

Компания LG одной из первых вывела на рынок подарочные флэшки. Помимо золотой, в продаже встречаются серебристые, «платиновые», зеркальные и прочие интересные модели. В целом это также вполне привычная флэшка, вдобавок не выделяющаяся высокими скоростными характеристиками. В наших тестах скорость чтения замерла на отметке в 12 Мбайт/с, а записи – 7-8 Мбайт/с. Весьма скромно, учитывая высокую стоимость гаджета. Зато продается LG XTICK Gold в красивой подарочной упаковке и выглядит действительно, практически как ювелирное изделие. Правда, будут ли модные барышни вешать на шею (пусть и на красивую цепочку, идущую в комплекте) USB-флэшку – неизвестно.

Prestigio Leather Data Flash 8 Gb

Российская компания Prestigio в свое время провела немалую рекламную кампанию в поддержку этого оригинального накопителя. Выглядит он действительно неплохо, к тому же продается в красивой подарочной упаковке. Не разочаровали тесты скорости, если они, конечно, здесь уместны – максимальное значение составило 24 Мбайт/с, а время доступа – 0,9 мс. Флэшку можно повесить на ключницу, ремень брюк, куда угодно и вообще, использовать ее в качестве брелока. Правда, носить ее в кармане нам кажется небезопасным: конструкция не выглядит вечной, и, сильно надавив, можно повредить свободный коннектор. Единственное, что расстраивает, – чересчур высокая цена.



4

\+ небольшие размеры

– хрупкий «корпус»

Transcend JetFlash 220 8 Gb	**Sandisk Cruzer Profile 512 Mb**	**A-Data Turbo Series SDHC Combo Kit 8 Gb**	**Kingston DataTraveler Terra Cotta 4GB**	**LG XTICK Gold USB 2.0**	**Prestigio Leather Data Flash 8 Gb**
8 Гбайт	512 Мбайт	8 Гбайт	4 Гбайт	4 Гбайт	8 Гбайт
защищенная от несанкционированного доступа	защищенная от несанкционированного доступа	флэш-диск со встроенным картридером	подарочная	подарочная	подарочная
сканер отпечатков пальцев	сканер отпечатков пальцев	разъем для SDHC-карточки	железный корпус	золотистый цвет	кожаная

но приобрести очень емкие модели, а тесты радуют высокой скоростью чтения и доступа. Среди флэшек, которые защищают не сами себя, а информацию от несанкционированного доступа, нам приглянулась Transcend JetFlash 220 8 Gb. Пусть у нее не лучший сканер отпечатков пальцев, но работает он исправно, накопитель построен на современных чипах памяти, а розничная цена вполне демократична, несмотря на обилие опций. Разумеется, нельзя не отметить Turbo Series SDHC Combo Kit 8 Gb. Карточки формата SDHC активно входят в моду, они стали очень популярны среди профессиональных фотографов. К сожалению, есть немалая проблема совместимости – многие картридеры, ноутбуки не могут считывать с них данные. Если сменить картридер – вопрос двадцати долларов, то сменить встроенный в ноутбук считыватель практически невозможно. Подобная флэшка – отличное решение проблемы. Ну а если же вам нужен красивый подарок для пользователя ПК – обратите внимание на накопители LG. Не будем приводить в пример доставшуюся нам на тесты золотую пластинку с памятью. В продаже встречается несколько десятков разновидностей «драгоценных» флэшек LG, которые различаются лишь цветами, поэтому доверьтесь своему вкусу и порадуйте друга красивым подарком.



ТЕКСТ
Кирилл Аврорин

Ручная сборка

Компьютер Depo Ego Z51

Эта модель – одна из самых укомплектованных версий новой линейки сборных компьютеров Depo Ego Z-Series. Эта серия появилась еще не во всех розничных магазинах, но на момент выхода журнала в продажу полки должны украситься строгими алюминиевыми корпусами с лейблом Depo. Конечно, ничего сверхнового в конфигурации этой системы нет, поэтому оценивать мы будем качество сборки, функциональность корпуса, продуманность системы охлаждения и соотношение цена/производительность. К сожалению, не все российские производители готовых компьютеров уделяют всему вышеперечисленному должное внимание. Особенно это актуально для высокопроизводительных компьютеров с несколькими графическими адаптерами. Здесь требуется еще более тщательная и продуманная сборка, в противном случае неизбежны перегревы и сбои в работе.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Процессор:
Intel Core 2 Quad Q9300
Кулер:
Intel BOX
Материнская плата:
Gigabyte GA-EP45-DS3P
Набор логики:
Intel P45
Память:
4 Гбайт, 2xDDR2 PC6400 Samsung
Видеокарта:
2x ATI Radeon HD 4870 512 Мбайт
Дисковая подсистема:
2000 Гбайт, 2x Seagate Barracuda ES.2
DVD-привод:
PIONEER BD-ROM, BDC-202
Аудиоплата:
Creative SoundBlaster X-Fi
Корпус:
LianLi
Дополнительно:
Карт-ридер (14-in-1)
Операционная система:
Microsoft Windows Vista Ultimate

Выбранная конфигурация подтверждает результаты нашего теста материнских плат для процессоров Intel в прошлом номере «Страны Игр». Этот компьютер с графической подсистемой из двух Radeon HD 4870 и большим объемом памяти использует в качестве основы материнскую плату среднего класса Gigabyte GA-EP45-DS3P. Она основана на чипсете Intel P45 – та самая «золотая середина», которая и была выявлена в наших тестах. Этот чипсет предлагает максимум возможностей за вполне адекватные деньги. Если бы инженеры Depo приняли решение строить компьютер на базе экстремального набора системной логики Intel X48, то розничная цена этого ПК заметно бы увеличилась. В этом же случае им удалось сохранить высочайшую производительность при адекватной стоимости. Зато на остальных компонентах не экономили. Здесь установлен четырехъядерный процессор Intel Core 2 Quad с частотой 2.5 ГГц. Правда, мы не уверены, что это наилучшее решение. В играх четырехъядерные процессоры не дают практически никаких преимуществ по сравнению со своими двухъядерными аналогами. Именно поэтому куда целесообразнее было бы установить Intel Core 2 Duo. Возможно, в 5-10 процентах актуальных приложений скорость бы снизилась, зато в оставшихся 90% более шустрый Core 2 Duo определенно вышел бы вперед. Обратите внимание, что говорим мы именно об играх!

Графическая подсистема представлена двумя видеоплатами Radeon HD 4870 с 512 Мбайт памяти. Объединены они по схеме CrossFireX. Выбор также, надо сказать, удачный: это одни из лучших представителей класса высокопроизводительных графических адаптеров. В целом такая связка выходит более экономичной и более скоростной, нежели альтернативный вариант с использованием платформы и видеоплат NVIDIA.

О периферии сказать особо нечего. Два жестких диска Seagate – отличный выбор, странно только, что они не объединены в RAID-массив, это заметно бы повысило скорость загрузки и работы системы в целом. Разумеется, материнская плата допускает создание массивов различного типа, правда, для этого придется переустанавливать Windows.

Не обошлось и без недостатков. Главный минус, на наш взгляд, не самый удачный корпус от компании LianLi. Для дорогой мультимедиа-системы есть куда более интересные варианты, нежели скучноватый алюминиевый блок с безумно большой системой охлаждения. Иными словами, Depo решили не отходить от привычного образа настольного компьютера, а жаль. И еще один камень в огород LianLi – отсек дополнительных разъемов снизу, на передней панели. Он закрывается и открывается с явным усилием, а держится только за счет того, что панелька на полмиллиметра больше самого отсека. Скажем сразу, не практичное и не грамотное решение.



2300$

РЕЗУЛЬТАТЫ

Тест	Результат
Unreal Tournament 3, 1280x1024, high detail	226
Crysis GPU Test 1280x1024 Maximum	47.8
Crysis CPU test 1280x1024 Maximum	53.8
3DMark 2006, 1280x1024	16871
3DMark Vantage	9103

+ отличная производительность

– не самый лучший корпус для такого компьютера

Выводы

Главный критерий оценки сборного ПК – собственно качество этой самой сборки. Здесь придраться не к чему. При всем желании, найти хоть какие-то изъяны нам не удалось. Очень понравилась эффективная и бесшумная система охлаждения. Пара из двух Radeon HD 4870 работает превосходно, в чем им помогает гигантский кулер на боковой панели корпуса. С таким решением можно быть уверенным в стабильной работе, даже в самых неблагоприятных условиях.

Конечно, хотелось бы большего от столь недешевого компьютера. Например, какого-то предустановленного софта (хотя полная версия Windows Vista Ultimate – это уже неплохо), дополнительных устройств, вроде продвинутого ТВ-тюнера, выходов на передней панели, регулятора оборотов кулеров. Сейчас же внешний вид Depo Ego-Z Series оставляет желать лучшего. Однако к качеству корпуса придраться сложно: выполненный целиком из алюминия, он прослужит долго и позволит комфортно сменить не одно поколение компьютеров. Достаточно лишь время от времени менять блоки питания в связи с нарастающей мощностью железа.



ТЕКСТ
Кирилл Аврорин

Сокрушительный удар?

ATI Radeon HD 4830

К Новому Году AMD и ее графическое подразделение ATI приготовили мощный удар в бок NVIDIA. Во всяком случае, именно так выглядит новый Radeon HD 4830 на удачном процессоре RV770, правда в слегка урезанной версии – RV770LE. Цена ожидается весьма демократичной – на уровне 150 долларов. Нам на тест попала довольно сырая версия Radeon HD 4830, как обычно пришлось устанавливать бета-версию драйверов и довольствоваться ограниченными сведениями из тестовых программ. Тем не менее, потенциал карточки вырисовывается уже сейчас.

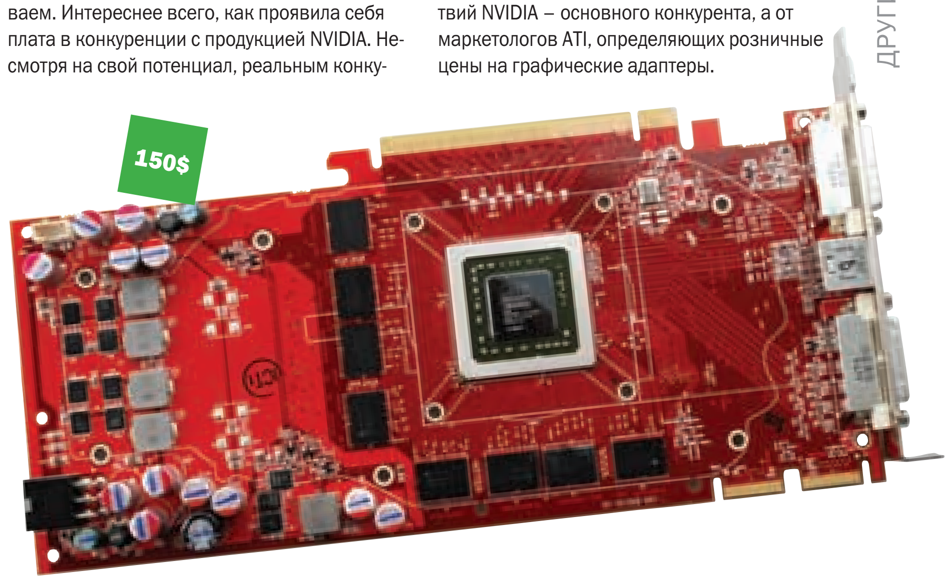
ХАРАКТЕРИСТИКИ

Наименование графического чипа:
ATI RV770LE
Частота графического чипа:
500 МГц
Частота подсистемы памяти:
750 МГц
Ширина шины памяти:
256 бит
Тип памяти:
GDDR3
Объем памяти:
512 Мбайт
Техпроцесс:
55 нм
Поддерживаемая шейдерная модель:
4.0
Интерфейс подключения:
PCI-Express 2.0
Число потоковых процессоров:
640

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор:
Intel Core 2 Duo E6750 (2.66 ГГц)
Материнская плата:
ASUS P5Q Deluxe
Память:
2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)
Жесткий диск:
RAID 0 из двух Samsung 80 Гбайт SATA II
DVD-привод:
LG GSA-H62N
Корпус:
GMC R2 TOAST
Блок питания:
850 Вт, ThermalTake W0131RE 850W
Операционная система:
MMicrosoft Windows Vista Ultimate
Драйверы:
NVIDIA ForceWare 177.41, AMD Catalyst 8.8

Плата попала к нам эксклюзивно. В Сети еще даже не было драйверов. Но она вполне корректно заработала со старой версией ПО, оставшейся со времен нашего штатного Radeon HD 4870. Система ее определила как Radeon 4800 Series, но отказалась показывать какие-либо параметры видеоплаты. По счастью, специалисты AMD подготовили бета-версию драйвера и передали журналистам для теста. Утилиты диагностики, правда, еще пока не знают о грядущей новинке ATI: даже самая последняя версия GPU-Z, которой мы неизменно пользуемся при исследовании плат, отказалась посчитать число процессоров, объем памяти, маркировку чипсета и ошибочно определила шину ОЗУ. Здесь, правда, стоит сделать небольшую оговорку.
Одна из первых партий Radeon HD 4830 пошла в продажу с ошибочной версией BIOS, которая отключала некоторое количество универсальных процессоров. На самом же деле плата имеет 640 процессоров. Тем пользователям, которые купили бракованную версию, печалиться не стоит – на сайте ATI размещена подробная статья о том, как поставить новую прошивку BIOS. Блокировка осуществляется программно, то есть на аппаратном уровне плата абсолютно исправна.
Судя по официальным техническим характеристикам, Radeon HD 4830 использует быструю 256-битную шину памяти, хотя наша версия GPU-Z определила ее именно как 128-битную. Но учитывая то, что другие параметры программа также интерпретировала неверно, мы решили в технические характеристики поставить официальные данные. Благо, реальные результаты тестов это скорее подтверждают, нежели опровергают.
Что у нас с остальными параметрами? Память достаточно шустрая, трудится на 750 МГц, процессор на 500 МГц. Конечно, характеристики заметно уступают старшим версиям Radeon серии 4800. Разгонный потенциал теоретически должен быть достаточно высок – должен сказаться современный технический процесс и родственные отношения со старшими Radeon 4800, которые функционируют на гораздо более высоких скоростях.
В тестах плата совсем немного отстала от старшего Radeon HD 4850. Хороший разгон вполне может сравнять эти результаты, но в данной статье мы этот вопрос не рассматриваем. Интереснее всего, как проявила себя плата в конкуренции с продукцией NVIDIA. Несмотря на свой потенциал, реальным конкурентом этой платы является NVIDIA GeForce 9800 GT, либо его урезанная версия 9600 GT. В тестах NVIDIA GeForce 9800 GT значительно обошел Radeon HD 4830. Пусть он построен на морально устаревшем чипе NVIDIA G80, но платы продаются уже очень давно, и их цена снизилась до привлекательных 170 долларов и даже ниже, в зависимости от производителя. Стоимость же младшего GeForce 9600 GT составляет и вовсе скромные 130 долларов, поэтому ATI, возможно, придется снижать цену примерно до этого уровня. Таким образом, мы бы не сказали, что появление Radeon HD 4830 – это удар для NVIDIA. Скорее, не слишком опасный, но и небезобидный конкурент. Судьба платы будет зависеть даже не от действий NVIDIA – основного конкурента, а от маркетологов ATI, определяющих розничные цены на графические адаптеры.



+ достойный уровень производительности
широкая шина памяти, потенциально хороший разгон

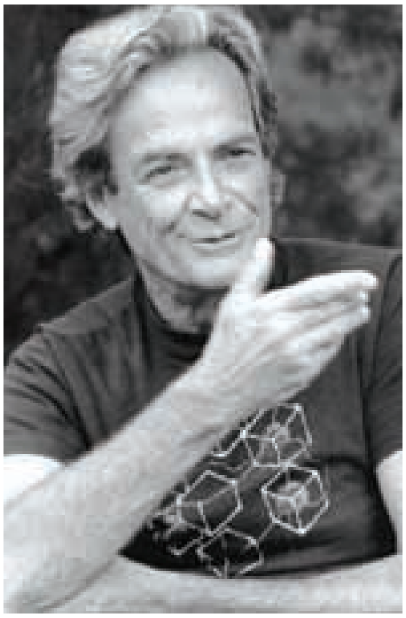
– традиционно не образцовая система охлаждения

РЕЗУЛЬТАТЫ

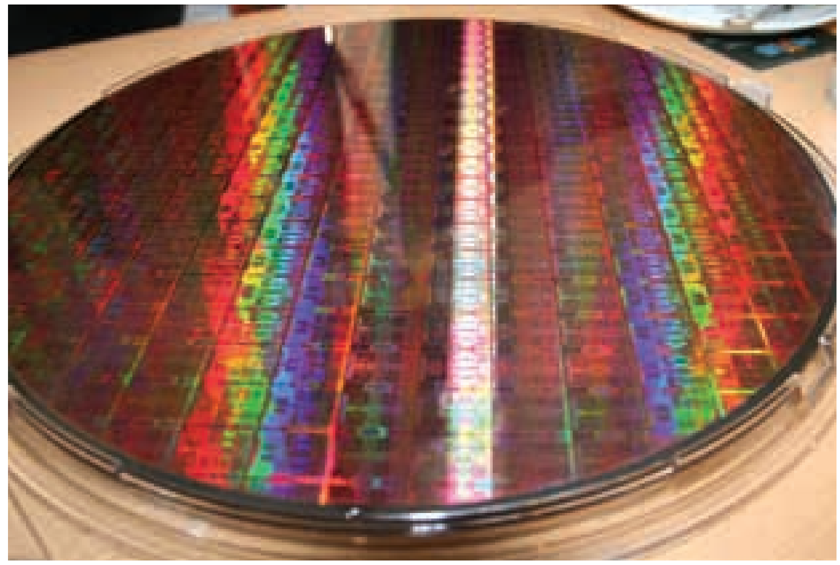
	ATI Radeon HD 4830	ATI Radeon HD 4850	NVIDIA GeForce 9600GT	NVIDIA GeForce 9800GT
3DMark'06, 1280x1024	4830	4850	9600GT	9800GT
3DMark Vantage, 1280x1024	10567	11674	10257	11464
Unreal Tournament 3, 1280x1024	5204	5678	4789	5568
High Detail	74.94	76.76	82.75	101.24
Crysis, High Detail, 1280x1024	23.22	24.58	16.59	28.36

Выводы

ATI Radeon HD 4830, безусловно, стоит своих денег. Если с выходом новых версий драйверов и BIOS удастся увеличить ее производительность или открыть новые возможности (кто знает, вдруг разработчики заблокировали не только потоковые процессоры), шансы ATI на то, чтобы заметно потеснить NVIDIA, возрастают. NVIDIA же пока ведет себя довольно тихо и мощных ударов по сектору видеоплат среднего класса не планирует. Но, как показывает практика, ее проверенный игрок – GeForce 9800 GT на базе процессора G80 уверенно держит позиции. Цены на эти платы сильно падают, а скорость остается вполне актуальной, даже по сравнению с самыми последними разработками конкурента. Что будет дальше? Посмотрим на результаты разгона, новые платы от различных производителей и на то, изменится ли ситуация с выходом новых драйверов. Все возможно.



Слева: Американский физик Ричард Филлипс Фейнман (1918-1988), один из основателей квантовой электродинамики, лауреат Нобелевской премии 1965 года, первым затронул тему перемещения малых частиц. Этот человек разрушал все стереотипы. Потрясающее чувство юмора, любовь к своему делу, способность подать сложный материал так, чтобы его понимали даже дети, – это далеко не полный список замечательных качеств Фейнмана. Его книга с лекциями по физике до сих пор считается лучшим учебником. Кстати, музыку Фейнман тоже любил и играл на барабанах бонго.



Вверху: Подробную структуру будущего процессора на такой кремниевой подложке нельзя было бы получить без технологии нанолитографии. Здесь можно видеть типичный пример использования наночастиц для выгоды человека.

Игра частицами

О современной науке и технологических тенденциях

Однажды правительство Российской Федерации придумало, на что потратить деньги так, чтобы они принесли еще больше денег. Когда-нибудь. Лет через двадцать.



ТЕКСТ

Евгений Попов

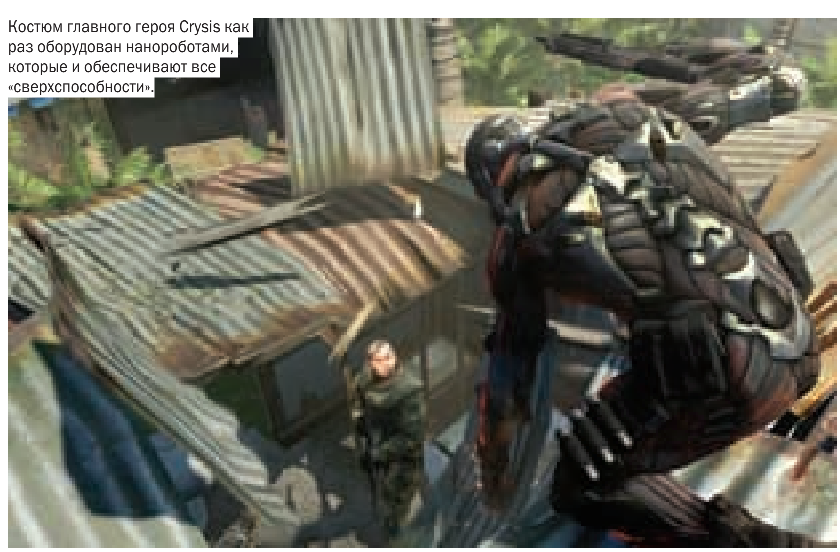
До начала кризиса, когда у нашего государства денег было много, у сильных мира сего была возможность думать о высоком – то есть о науке. Скажем прямо, без научной деятельности прогресс невозможен, именно развитие науки определяет успех того или иного государства. Когда нормально работает хозяйство, налажено производство, то возникают задачи более широкого масштаба: выделяются средства на исследования, спонсируется деятельность институтов. Правительство решило убить двух зайцев одним выстрелом – показать народу, что российская наука не безразлична власти и продемонстрировать свою осведомленность. Почему во всех СМИ внимание уделялось именно нанотехнологиям – непонятно. У нашей страны есть потенциал и серьезная база для развития многих других уже существующих сфер. Впрочем, поговорить о том, что же это за нанодеятельность и принесет ли она пользу человечеству, можно и на страницах нашего журнала.

Попробуй разглядеть

Представить себе созданный человеком рабочий механизм, который трудно разглядеть в микроскоп, крайне сложно. Чаще всего нанотехнологии связывают с объектами, которые по размерам не превышают 100 нанометров. Один нанометр – это одна миллиардная метра. Это уже то, что стоит за порогом «микро» и сравнимо по размерам с одной молекулой. Все объекты такого уровня ученые подразделяют на три вида. Наночастицы и порошки относятся к объектам, у которых все три параметра измерения (банально говоря, длина ширина и высота) находятся в диапазоне 100 нм. К нанотрубками принято причислять объекты, у которых два размера из трех меньше вышеупомянутого порога. И, наконец, еще существуют нанопленки, у которых всего один размер из трех меньше 100 нм. От обычных дисциплин нанотехнологии отличаются существенно. Здесь уже неприменимы привычные методы работы с материей, и вообще меняется многое. Приходится учитывать влияние отдельных атомов и молекул друг на друга, некоторые другие эффекты. Область, которая рассматривается в данной статье, несмотря на пафосные заявления исследователей, еще пока мало изучена.

История

Методы, которые представлены под общим названием «нанотехнология», своим появлением обязаны известному американскому физику Ричарду Фейнману. В своем выступлении в 1959 году в Калифорнийском технологическом институте Фейнман предположил, что одиночные атомы можно перемещать механическим путем, но только при помощи манипулятора соответствующего размера. По крайней мере, такой процесс законам физики не противоречит. Ученый также предложил сделать такой транспортировщик. Для этого нужно создать полноценное устройство, задачей которого будет сборка своей копии, только в уменьшенном размере. На последнем этапе произойдет сборка из отдельных атомов. Идея обсуждалась неоднократно, только до сих пор никто не реализовал подобного рода серию механизмов. Меж тем у такого воспроизводителя есть один недостаток, а именно невозможность создания механизма из одного атома. Первое употребление самого термина «нанотехнология» приписывают ученому Норио Танигути, который в 1974 году охарактеризовал этим словом изготовление изделий размером в несколько нанометров.



Костюм главного героя Crysis как раз оборудован нанороботами, которые и обеспечивают все «сверхспособности».

Где использовать?

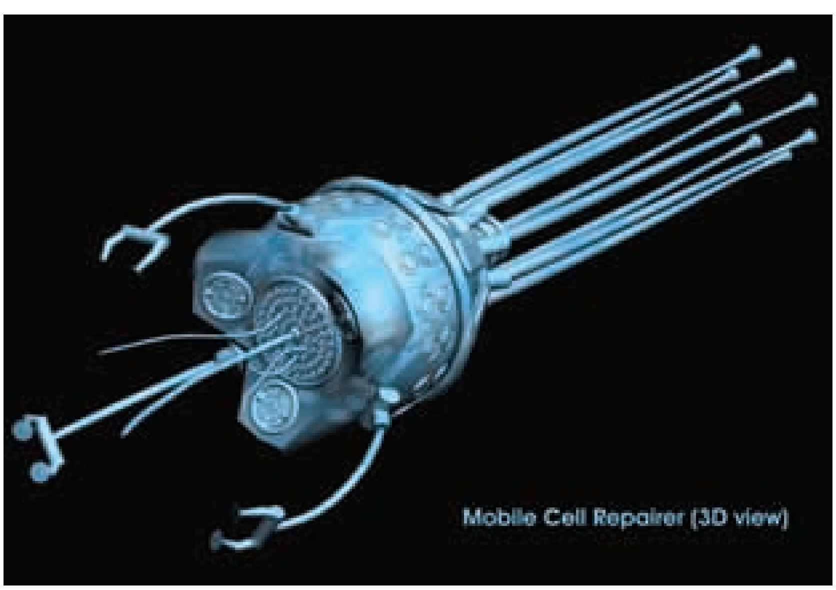
На самом деле сегодня в той или иной мере нанотехнологии используются повсеместно. Это и, как было сказано ранее, изготовление процессоров, и жесткие диски. Еще в 2007 году Питер Грюнберг и Альберт Ферт получили Нобелевскую премию за открытие CMR-эффекта. Этот эффект позволяет осуществлять запись на диск с атомарной плотностью. Именно этим ребятам мы обязаны потрясающими емкостями винчестеров. Помимо компьютеров существуют и другие сферы внедрения нанотехнологий. В частности, робототехника – отличная площадка для реализации потенциала частиц. Молекулярные роторы могут генерировать крутящий момент, если им сообщить достаточное количество энергии. Частицы в виде пропеллера могут совершать вращательные движения, по аналогии с макромоделью. Как эти возможности реализовать, ученые еще не додумались, но крошечный вентилятор у них уже есть. Однако самый интересный метод использования частицы – это нанороботы.

Нанороботы

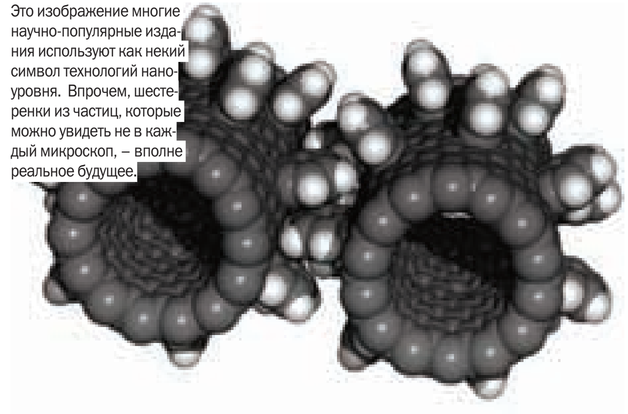
В некогда популярном игровом сиквеле Deus Ex был продемонстрирован мир, широко использующий нанороботов. Если киборга или андроида можно легко себе представить, то здесь дело обстоит чуть-чуть сложнее. Роботы, которые способны еще и воспроизводить себя, называются репликаторами. Стоит отметить, что ни тех, ни других, пока еще не существует – это все только теория. Однако уже созданы некоторые электромеханические наноустройства, которые могут передвигаться. Но пока что это только прототипы нанороботов, которые появятся в дальнейшем. Тем не менее научная литература оперирует еще одним определением таких механизмов. Описывается в качестве робота механизм, который может взаимодействовать с частицами, то есть производить операции на наноуровне. Роботами также можно считать механизмы, которые могут с наноточностью перемещаться. Что касается существующих прототипов, то можно привести в пример датчик, способный вести подсчет молекул в химических образцах. Большую надежду на такие технологии возлагают медики. Планируется создание машин, способных выявлять и уничтожать раковые клетки. Роботы также в будущем смогут находить химические вещества в воздухе или пище и уничтожать их. Конечно, немного некомфортно употреблять в пищу нанороботов и дышать ими, но нам кажется, что человечество привыкнет. Естественно, планируется использовать наночастицы в военной технике. Прямой тому пример – робот T1000 из кинофильма «Терминатор 2: Судный день». Фантасты опасаются, что роботы, способные к воспроизводству себе подобных, приведут человечество к концу света. При этом сценарии вся материя покрывается серой слизью из саморазмножающихся механизмов. Впрочем, пока что саморепликация, как одна из функций роботов, не рассматривается в перечне возможных. Вообще, большая часть проблем, связанных с созданием функциональных устройств одного вида для работы в наномире, еще не решена, хотя существуют отдельные предложения по решению тех или иных задач.

Нанолюди и наноденьги

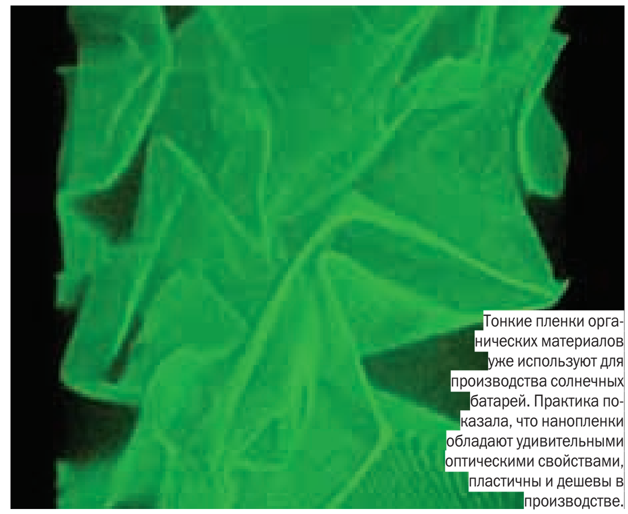
В заключение стоит еще раз затронуть тему отношения социума к таким высоким материям, как нанотехнологии. Старшее поколение помнит, как много внимания уделялось в ранние советские годы атомной энергии. Об этом много говорили и, в конце концов, делали все, чтобы атом служил людям, а не только стал основой мощнейшего оружия. Популярность приставки «нано» легко объяснима. В попытке прицепиться к финансовому хвосту и без того тощей научной коровы, сомнительные компании, вялые и неспособные к адекватной деятельности НИИ, государственные чиновники используют навязшую в зубах терминологию для создания еще одной кормушки. Мы можем лишь надеяться, что актуальные технологии в любом случае пробьют себе дорогу сквозь толщу бюрократии, а нам остается только ждать результатов. **СИ**



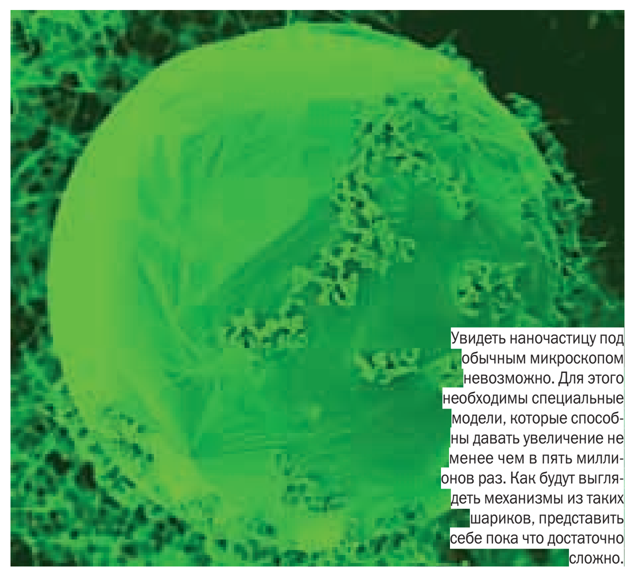
Вверху: Медицинские роботы пока еще не существуют. Однако уже сейчас многими странами мира выделяются средства для реализации этих механических медиков. В первую очередь такие роботы будут использоваться для нейтрализации раковых клеток. Репродукция их непосредственно внутри человека не планируется из-за опасения выпустить размножение из-под контроля. Для воспроизводства будут создаваться специальные нанофермы, а роботов в кровь будут запускать уже в необходимых количествах.



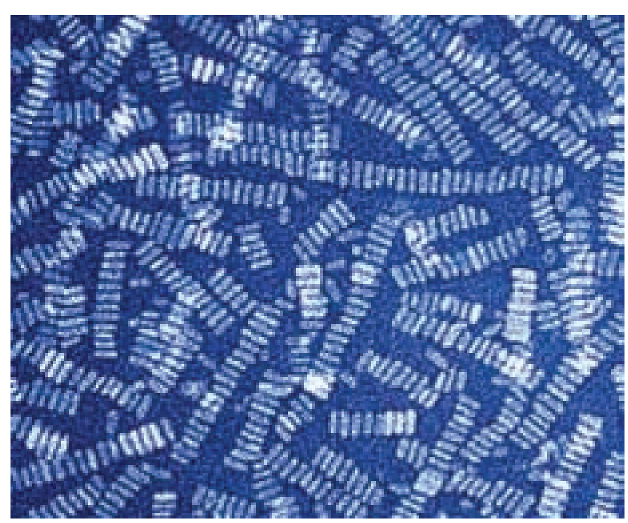
Это изображение многие научно-популярные издания используют как некий символ технологий наноуровня. Впрочем, шестеренки из частиц, которые можно увидеть не в каждый микроскоп, – вполне реальное будущее.



Тонкие пленки органических материалов уже используют для производства солнечных батарей. Практика показала, что нанопленки обладают удивительными оптическими свойствами, пластичны и дешевы в производстве.



Увидеть наночастицу под обычным микроскопом невозможно. Для этого необходимы специальные модели, которые способны давать увеличение не менее чем в пять миллионов раз. Как будут выглядеть механизмы из таких шариков, представить себе пока что достаточно сложно.



Территория «СИ»

Жизнь «Страны Игр», ее редакции и читателей



Существует несколько способов связаться с редакцией журнала, поговорить с ее сотрудниками, высказаться и даже получить возможность поделиться своим мнением со всей многотысячной аудиторией «Страны Игр». Самый простой – послать электронное письмо на адрес strana@gameland.ru. Как вариант, отправить SMS на номер, указанный в рубрике «Обратная связь». Мы не гарантируем, что ответим мгновенно (хотя и такое бывает), но раз в две недели разбираем входящую почту, находим наиболее интересные вещи для публикации в журнале и по возможности отвечаем на вопросы читателей. Следующий вариант – зайти на форум родственного нам сайта gameland.ru (помните, что это самостоятельное издание с собственной редакцией, уникальными статьями, авторским коллективом и так далее) и найти там раздел «Страны Игр». Наконец, самый новый способ – воспользоваться ЖЖ-сообществом ru_gameland (полный адрес: http://community.livejournal.com/ru_gameland). Там можно напрямую пообщаться с другими читателями и просто энтузиастами игр. Все публикации отслеживаются редакцией «Страны Игр», наиболее интересные дискуссии затем публикуются в разделе «Блогосфера».

«Страна Игр» рекомендует

Mount & Blade



Платформа:
PC
Жанр:
role-playing.PC-style
Зарубежный издатель:
Paradox Interactive
Российский издатель:
«1С»/Snowball
Разработчик:
TaleWorlds

Симулятор средневекового рыцаря, где вы можете стать разбойником или благородным лордом, сами выбирая себе приключения. На мелкие недостатки быстро перестаешь обращать внимание, слишком уж затягивает «сам процесс».

Command & Conquer: Red Alert 3



Платформа:
PC, Xbox 360
Жанр:
strategy.real-time.sci-fi
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Los Angeles

В отличие от Supreme Commander или StarCraft II, RA3 не претендует на лавры нового флагмана жанра. Однако разработчики сумели сохранить главное – атмосферу полной абсурдности творящегося в миссиях и между ними.

Soul Calibur IV



Платформа:
PS3, Xbox 360
Жанр:
fighting.3D
Зарубежный издатель:
Namco Bandai
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Project Soul

Soul Calibur избавился от прорех в балансе и боевой системе и ожидаемо стал одним из лучших файтингов современности – красивым, технологичным, увлекательным развлечением даже не на месяцы – на годы!

Gears of War 2



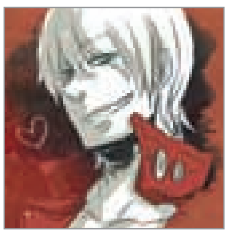
Платформа:
Xbox 360
Жанр:
shooter.third-person
Зарубежный издатель:
Microsoft
Российский дистрибьютор:
«Алион»
Разработчик:
Epic Games

Как сиквел Gears of War 2 совершенно безукоризненна – лучший шутер от третьего лица в мире без всяких «но». Да еще и в со-ор! А здешний мультиплеер – подлинная жемчужина Xbox Live и гроза всех конкурентов.

Слово команды

Жизнь редакции, как она есть

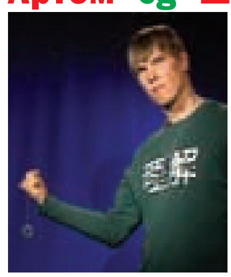
Наталья Одинцова



Ноябрь принес с собой столько игр, что глаза буквально разбегаются. Хочется все и сразу: Valkyria Chronicles, до которой я только-только добралась, новую Castlevania для DS, The Last Remnant, Gears of War 2, Fable 2... А ведь еще на подходе Persona 4! А компания Aeria, лицензировавшая Shin Megami Tensei Imagine в США, начала закрытое бета-тестирование локализации! Совсем, нисколечко не жалеют издатели ни геймеров, ни журналистов!

СТАТУС: Демонический редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Infinite Undiscovery

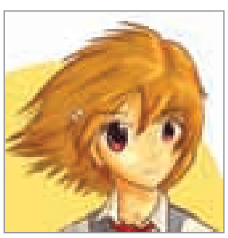
Артем «cg» Шорохов



Все, рубеж пройден: дни «до выхода Gears of War 2» остались позади, наступила эпоха «после». Horde на hardcore, гранаты-ловушки, напалмотерапия... Совсем скоро игра поступит в открытую продажу и уж тогда мы зажжем! Взорвем! Запилим! А последнему размозжим сапогом голову! Восемь режимов, десять карт, 500 волн локустовской ненависти. В ближайшие два года есть во что поиграть! Осталось дождаться Underworld и зимняя спячка уже не страшна.

СТАТУС: 314 vs. 663 **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Gears of War 2

Константин Говорун



На днях забрел в «Хитзону». Вслед за мной в магазин зашли двое парней, по виду – студенты первых курсов. Один обратил внимание на постер с Fable 2 и с апломбом заявил: «Знаешь, что такое Fable? Fable – это самая великая игра вообще! – Угу», – согласился второй. Естественно, они не пошли к стенду с играми для Xbox 360 проверять насчет Fable 2. Они пошли ковыряться в играх для PC, а на консоли и не взглянули. Внезапно мне стало грустно.

СТАТУС: Кавайный редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Advance Wars: Dark Conflict

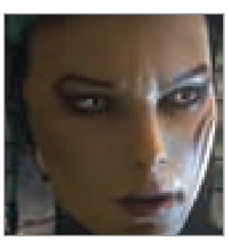
Евгений Закиров



Редакторы персонажей в играх – зло. Непонятно, зачем они нужны. Чтобы слепить красивого героя, надо быть либо пластическим хирургом, либо просто ну очень удачливым человеком. У людей, которые покупают игру и хотят за две минуты сделать что-то красивое, получится либо стандартный Player 1, либо ужастик из Oblivion. В Saints Row 2 все та же беда: параметров уйма, да кому они все нужны, если сходу не разобраться?

СТАТУС: Obama Mama **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Silent Hill Homecoming, Fallout 3

Денис «SpaceMan» Никишин



Я очень жду выхода игр, о которых никто еще толком и не заикался... Например, очень хочу поиграть в Dead or Alive 5. Четвертый промелькнул как-то совсем мимо, а хочется так, знаете ли, посидеть за DoA с чувством, с толком, с расстановкой. Или вот очень жду следующую Rumble Roses... даже если она будет таким же трэшаком, как XX... уж больно героев полюбил. А на выход второй части Jericho (которую я люблю по тем же причинам) так и вовсе никакой надежды нет...

СТАТУС: Демон-монтажер с Льва Толстого **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Gears of War 2

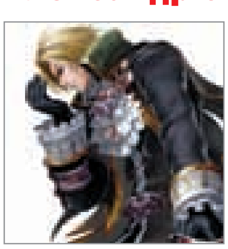
Сергей «TD» Цилюрик



Наверстываю упущенное: заканчиваю сейчас в свое время не пройденную сюжетную кампанию в StarCraft. Да, стыдно. За ней в очереди стоит Planescape: Torment. Не так давно прошел первый Fallout. Стоило скупить все консоли нового поколения, чтобы взяться за PC-классику! Впрочем, консоли тоже не простаивают – через силу прохожу на PS3 новый Silent Hill. Так низко некогда любимый хоррор-сериал еще не падал.

СТАТУС: лучше поздно, чем никогда **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** StarCraft, Team Fortress 2, Silent Hill: Homecoming

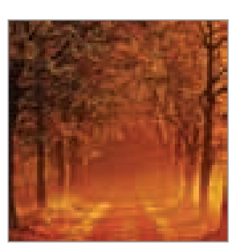
Александр Солярский



Порой совершенно не могу понять этих пришельцев с другой планеты – тех, кого многие называют производителями одежды. Посудите сами: между куртками с размерами L и M нет даже и намека на компромисс. Примерив L, я обнаруживаю, что моя будущая одежка явно широковата в поясе. Ну конечно, высокий человек просто обязан иметь солидное брюшко! «Эмка» же, наоборот, прекрасно сидит, но, вот незадача, огорчает короткими рукавами.

СТАТУС: Руки в брюки **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Gears of War 2

Алексей «Red Cat» Голубев



Осень, как обычно, притащила с собой целый воз новых и – что радует – интересных игр. Некоторые оказались предсказуемо хороши, некоторые приятно удивили. Лично меня последние радуют не в пример больше. Какой-никакой, а сюрприз. Без разочарований, конечно, тоже не обошлось, причем на всех платформах. Ну, да и черт с ними. Ближайшие месяцы, в любом случае, обещают быть очень напряженными.

СТАТУС: Поздняя осень **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Fable 2, Dead Space

Блогосфера

Рупор игрового сообщества

Во Всемирной паутине по адресу community.livejournal.com/ru_gameland можно найти сообщество любителей компьютерных и видеоигр, где высказываются мнения и обсуждаются актуальные вопросы об игровой индустрии и производимых ей продуктах. Самые интересные высказывания из этого сообщества мы предоставляем вашему вниманию.

Наш частый гость-провокатор снова выдвигает претензии, на сей раз – к модным нынче «интерактивным заставкам», они же Quick Time Events, или QTE. Впрочем, даже самые плохие QTE не ввергают геймеров в пучину уныния так, как это делает новый фильм по мотивам видеоигры. Max Payne, конечно же.



Kill Your Pain

pasya

Кинокритиков, считающих экранизацию культовой компьютерной игры Max Payne провалом, но вопреки всему рекомендующих его смотреть «потому что режиссёр Джон Мур отличный визионер» надо, по меньшей мере, бить ссаными тряпками и гнать в шею. И заодно стараться развеивать ложь. Ведь «Макс Пэйн» и близко не является продуманным до мелочей «Особо Опасным» нашего соотечественника Тимура Бекмамбетова, где каждый кадр стоил дороже всех фильмов Джона Мура вместе взятых, где действительно был визуальный стиль. «Макс Пэйн» – это три эффектных сцены на сто минут экранного времени разбавленных той пустотой, которую в зависимости от уровня своего интеллекта зритель называет либо атмосферой, либо заигрыванием с нуаром. Уве Болл явно сделал бы интересней.

Кроме завязки про смерть семьи детектива Пейна от рук бандитов, здесь больше ничего нет от первоисточника: драматичных, вызывающих сопереживание персонажей, напичканного кино-цитатами сценария, глубокой и грустной музыки. Здесь нет, в конце концов, кинематографичности и режиссуры. И знаете что? Эта убогость и примитивизм, коими в равной степени страдают абсолютно все экранизации игр, несказанно радуют сразу по нескольким причинам. Это, как минимум, своеобразная защита от посягательства на святое безответственными и некомпетентными людьми (Марк Уолберг не только не удосужился ознакомиться с игрой до начала съёмок, но и вообще решил специально к ним не готовиться), а также поучительный пример как для других издателей игр, продающих права на экранизации ненадёжным киношникам, так и для остальных последователей этого движения.

Все персонажи, включая самого детектива Пэйна, выставлены в фильме беспросветно тупыми. Но если в «Сжечь после прочтения» братьев Коэн атмосфера всеобщего дебилизма была основой комедии, то здесь хочется лишь посочувствовать, притом посочувствовать не столько героям, сколько сценаристам, и в частности их идиотскому (в плохом смысле) диалогу про крылья («Ну а крылья, крылья-то что означают?»). Ну ладно, уговорили, давайте и героям посочувствуем: напарнику Алексу, всем видом смахивающему на бомжа, боевой подруге Макса Моне Сакс (украинка Мила Маркова Кунис), которая не то, чтобы совсем уж некрасивая, но, что называется – девушка из российской глубинки, затраханная жизнью и в вечных поимках непьющего мужика.

Другая украинская актриса Ольга Куриленко, чья роль проститутки Наташи уместилась едва в три минуты, в русском варианте озвучивает сама себя и эти её немногочисленные реплики, наверное, единственный позитивный момент картины: «Ты нэ хочешь занимацца со мной лубовью?». Смех-смехом, но именно так, по всей видимости, будет говорить её героиня Камилла в новом Бонде. Правда, никакой любви между Максом и Наташей всё равно не вышло, как не вышло её и с хладнокровным Агентом 47 из прошлогодней экранизации «Хитман», хуже которой, казалось бы, уже сложно что-то снять. Ничего-ничего, может хоть с Агентом 007 у Ольги заладится.

light_messiah

Нет, конечно, вылизанной до зеркального блеска экранизации игры про месть крутого полицейского каким-то отморозкам, убивших его семью и ребёнка (да-да, сверхоригинальная завязка, я в курсе) не получилось. Но зато получилось кое-что иное.

А именно. Визуализация, которая даст фору, пожалуй, любому фильму жанра. Сценарий, бредовость и примитивность которого и сами по себе располагаются за гранью, но, к тому же, не идут ни в какое сравнение с историей оригинальной дилогии. Точнее говоря, первой частью её частью (де-юре экранизация основана именно на первой части). Игра актёров… которая есть. И которая местами располагается за гранью добра и зла. Нет, конечно, уровня Уве Болла здесь вы не увидите, но… хотите смейтесь, хотите нет, в игре драматическая часть была выписана гораздо лучше.

Пожалуй, визуальная часть фильма – это то, ради чего можно простить и глуповатый сценарий, и слабую актёрскую игру, и всё остальные болячки, тем или иным образом перекочевавшие в данное «произведение» из стана остальных экранизаций.

Думаю, мало кто со мной согласится и уж тем более не думаю, что кто-то поверит мне на слово, но… подправить бы сценарий, заставить актёров играть хотя бы чуточку лучше и… да, мог бы получится настоящий шедевр. Ни больше, ни меньше. А так, имеем то, что имеем.

P.S. А ещё в фильме есть «русские», которых, судя по всему, русские и играли (за исключением только парочки Куриленко-Кунис). И иногда «русские» начинают друг с другом говорить по-русски. Конечно, в дублированной версии это никоим образом не отражено. Например, можно было поставить сопроводительную надпись внизу экрана «Говорят по-русски». Так зрителю было бы понятно, что в этом фрагменте сами персонажи говорят по-русски (впрочем, вид взрывающегося от смеха зала во время подобной сцены вызывает сомнения в необходимости подобного хода). Кстати, по поводу дубляжа. Он… отсутствует. Не в смысле, фильм вышел только с субтитрами, а в смысле то, что сделано нашими кинопрокатчиками НУ НИКАК не входит в понятие дубляж. Это не дубляж. Это любительская под(д)елка. Браво, господа прокатчики! Ещё одну ступеньку лестнички в Ад вы себе заработали.

«УГОЛОК БЕЗВКУСИЯ»

Вторая замечательная игра из «Оранжевой коробки», в отличие от TF2, напирала на эмоции. Трагическая судьба Кубика-компаньона, душераздирающее откровение – торт-то, оказывается, все это время был ложью! Иллюстрации на полях посвящены Portal – одной из тех игр, что не забываются и не стареют.



Обращение к разработчикам, любящим QTE

true_3pac

Началось всю с Йоу Судзуки. Товарищ заленился делать геймплей в Shenmue и сделал гейплей – «нажми на кнопку – получишь результат». Остальным разработчикам идея халявить пришлась по вкусу. Зачем рисовать кучу анимаций, считать коллизии и делать какую-то боевую модель? Значительно проще ограничить игровые возможности QTE и вместо геймплея показывать мультик. Как в Dragon's Lair. Да, как в той убогой неиграбельной жетонопожиралке. Отныне у нас через QTE делается всё, что не является ходьбой.

Особо оборзевшие делали на QTE всю игру – так появилась одна из самых раздражающих и отвратительных игр современности – Fahrenheit. На QTE там завязано всё – ходьба, лазанье по заборам, траханье женщин, бегство от пауков и даже – убийство золотых ацтекских роботов. Консольный мир деградировал под натиском QTE. Пока на PC пытались экспериментировать с реальной физикой (Tresspasser), с разрушаемыми уровнями (Red Faction), с реальными боями на мечах (Die by the Sword) – на консолях игры выродились в «подошел-нажал на кнопку». Добивания боссов – отдельная песня. Можно полчаса мучить геймпад, «давя жабу» в Devil May Cry 4, если потом продуть QTE – готовься страдать еще полчаса. Журналы называют QTE-добивания «зрелищными» – авторы на самом деле хромы на голову или придуриваются? Они не заметили одной маленькой-премаленькой вещи? Когда делаешь QTE – ты НЕ ВИДИШЬ происходящего на экране. Пока наш Старкиллер шинкует ранкора, выделывая кульбиты – мы параноидально ждем, когда загорится следующая кнопка. Фирма Ubi Soft спустила тысячи долларов на анимацию в унитаз – пока Принц добивает Визиря, нам немного не до созерцания – мы жмем на кнопки. Вы можете быть мастером боя – но мастерство ваше ничего не стоит, если отвлечетесь и продуете QTE. А еще есть QTE от Capcom – в Resident Evil4/Umbrella Chronicles выиграть в некоторых сценах с первого раза невозможно в принципе, так как «окно» для нажатия кнопки составляет долю секунды. И игра умирает под криво сделанным QTE.

QTE – явление, губящее индустрию. Благодаря нему геймплейные возможности игр стали стремиться к минимуму. Последний Star Wars: Force Unleashed наглядно показывает всю гнилость и бессилие концепций, построенных на QTE.

Говорят, в аду для геймдизайнеров, сделавших ставку на QTE, есть отдельный котел – их вечные муки будут заключаться в вечной QTE, в которой они никогда не смогут выиграть.

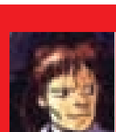


ataehone

В TFU, по крайней мере на PSP, есть одна фишечка, связанная с QTE, за которую я безмерно благодарен авторам. Некоторых тварей (AT-ST, например) можно убивать и без этой мерзопакости. То есть она как бы предлагается, но ничто не мешает обычными способами утрамбовать лайфбар вражины в ноль.

Насчёт «не видишь происходящего» интересный ход был в Marvel Ultimate Alliance (впрочем, там QTE вообще ни к селу ни к городу, как и в туче других игр) – кнопочки скакали по всему экрану.

Что случилось с обычным контекстым управлением? Почему нельзя натворить ту же самую анимашку со сложными супергиперприёмами, но сделать её, чёрт побери, просто анимашкой, на которую приятно смотреть?



togusa_rus

Фишка, увы, в том, что QTE отвечает за действия, которые выходят за стандартные навыки героя. Если заставить игрока запоминать сложнейшие комбинации клавиш для выполнения всех нестандартных действий, то игра рухнет под весом интерфейса. Вместо того, чтобы взять и вырвать циклопу голову, игрокам пришлось бы вычитывать в мануале и запоминать, как же, блин, выполнять десяток фаталити.

light_messiah

Действительно, QTE являются в первую очередь именно частью «игровой механики», а уж во вторую красивым роликом, во время которого приходится нажимать на кнопки. Впрочем, если пресловутое «нажимание» будет носить исключительно косметический уклон (то есть, сделано «для галочки»), тогда и игрокам будет проще оценивать все красоты роликов. Но в таком случае: зачем вообще будут нужны эти QTE. Ведь невозможно сделать хорошую игру, строящуюся на геймплее, основанном на «галочках». То есть элементах в силу различных причинах (например, модности) внедряемых в игру и тем самым, ломающих в определённых случаях и без того шаткую игровую механику.

Рассмотрим обратный вариант. Что, если делать непростые QTE, при этом изначально не усложняя себе работу и не делая сложнопостановочные сцены? Думаю, в таком случае негативных откликов будет ещё больше. «Там хоть были красивые ролики, хоть и смотреть времени не было, а теперь даже этого нет!» – думаю, такие возмущения будут сыпаться на разработчиков со всех сторон.

Как же выйти из этой ситуации? Как же сделать уместные, интересные и зрелищные QTE не в ущерб зрелищности и игровой механики? Конечно, можно сделать умное лицо и сказать, что «во время проигрывания зрелищного ролика игроку определённым образом нужно дать понять, что в данный промежуток времени (в течение 2-3 секунд) ему придётся «напрячься и понажимать на кнопочки», после чего снова продолжить показ ролика до очередного Сигнала». Но на самом-то деле тут в дело вступает пресловутый талант. Мастерство. Профессионализм. Чутьё… Да называйте, как хотите. Вступает в силу умение делать одно не в ущерб другому. То, что красиво выглядит на бумаге, необязательно будет впечатлять на экране. И то, что эффектно в визуальном плане не обязательно будет столь же эффектно при переносе на рукописный лад. И задача толкового геймдизайнера не просто составить «красиво расписанный диздок» и представить его на суд вышестоящего руководства или разрисовать «у себя в голове» невероятно красивую сцену, а потом пытаться придать ей стилистическую глубину в текстовой форме. Нет. Задача толкового геймдизайнера (в особенности руководителя проекта) совместить и то и другое. Дать понять занятым в рабочем процессе людям, чего хочет он и самому точно знать, что нужно сделать.

Подводя итог. Чтобы создать действительно интересную и запоминающуюся интерактивную заставку разработчики должны обладать невероятным талантом, огромным потенциалом и (самое банальное, но самое важное) большим умом. И в такой сфере все «нападки» на неудачные QTE переходят в область нападок на бесталантливых и бездумных разработчиков, ввиду незнания способов закрытия игровых пространств и объёмов, внедряющих неладно скроенные, а иногда и откровенно лишние, интерактивные сценки, как и было написано выше, подрезающие шаткий стул, на котором держится игровая механика.

Если так пойдёт и дальше, некоторым разработчикам будет оставаться только самим залезть на этот стул, обмотать шею верёвкой и попросить проходящего рядом «зелёного амбициозного новичка» этот самый стул легонько толкнуть…



Подписка в редакции

С 1 ноября по 31 января проводится специальная акция для читателей журнала

Годовая подписка по цене 4400 руб.

(на 15% дешевле чем при покупке в розницу)

СТРАНА ИГР + 2 DVD

цены действительны до 31 января 2009 года

Плюс подарок один журнал другой тематики

Оформив годовую подписку в редакции, вы можете бесплатно получить один свежий номер любого журнала, издаваемого компанией «Гейм Лэнд»:

январский номер – подписавшись до 30 ноября,
февральский номер – подписавшись до 31 декабря,
мартовский номер – подписавшись до 31 января.

Впишите в купон название выбранного вами журнала, чтобы заказать подарочный номер.



DVDXpert · Total DVD · PC игры · «Хакер» · «Железо» · «IT спец» · «Мобильные компьютеры» · «Свой бизнес» · «Лучшие Цифровые Камеры» · Sync · Maxi Tuning · Mountain Bike Action · ONBOARD · Total Football · «Хулиган»

Подписка на журнал «Страна игр» + 2DVD на 6м. стоит 2400р., на 3м. – 1200р.

Подарочные журналы при заказе менее чем на 6м. не высылаются

Внимание! Второе спецпредложение!

При оформлении годовой подписки на комплект журналов

«Страна игр» + 2DVD + «PC игры» + 2DVD:

- один номер всего за 155р.!!! (на 25% дешевле, чем в розницу)
- плюс бесплатная подписка на любой журнал gameland на 3 месяца!

за 12 месяцев 5580руб



СТРАНА ИГР

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк .
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

* по электронной почте subscribe@glc.ru;
* по факсу 8 (495) 780-88-24;
* по адресу 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

КОМПЛЕКТ
«Страна Игр» +2DVD и «PC ИГРЫ» + 2DVD
На 6 месяцев – 3150 руб.
На 12 месяцев – 5580 руб.

Внимание

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

* в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
* в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы. Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в октябре, то журнал будете получать с декабря.

Подписка на журнал «Страна Игр» + 2DVD (выходит два раза в месяц)
НА 6 МЕСЯЦЕВ – 2400 РУБ НА 12МЕСЯЦЕВ. – 4400 РУБ.

Бесплатные телефоны: **8(495)780-88-29** (для москвичей) и **8(800)200-3-999** (для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, БиЛайн и Мегафон). Вопросы о подписке можно также направлять по адресу **INFO@GLC.RU** или прояснить на сайте **WWW.GLC.RU**

Для того, чтобы получать журнал курьером необходимо указать в купоне и квитанции один из двух вариантов:

* свой рабочий адрес с названием компании
* подробный домашний адрес (подъезд, этаж и т.д.) с альтернативным вариантом доставки в случае Вашего отсутствия дома. Например, код доступа в подъезд и отдать дежурной, или код доступа в подъезд и положить в п/я или др.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ ____________

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ______________________ 200 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________

подарочный журнал ____________________

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________________
область/край ____________________
город ____________________
улица ____________________
дом ________ корпус ____________
квартира/офис ____________________
телефон (код) ____________________
e-mail ____________________
сумма оплаты ____________________

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение	ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
	АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
	р/с № 40702810509000132297
	к/с № 30101810900000000990
	БИК 044583990 КПП 770401001
	Плательщик
	Адрес (с индексом)
	Назначение платежа / Сумма
	Оплата журнала «________________»
	с 200 г.
Кассир	Ф.И.О.
	Подпись плательщика
Квитанция	ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
	АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
	р/с № 40702810509000132297
	к/с № 30101810900000000990
	БИК 044583990 КПП 770401001
	Плательщик
	Адрес (с индексом)
	Назначение платежа / Сумма
	Оплата журнала «________________»
	с 200 г.
Кассир	Ф.И.О.
	Подпись плательщика

Обратная связь

Vox populi vox Dei

Пишите письма: strana@gameland.ru
или Москва, 119021, ул.Тимура Фрунзе,
д.11, стр.44, ООО «Гейм Лэнд»,
«Страна Игр», «Обратная связь»

Хотите попасть на наши страницы?

Нет ничего проще – напишите письмо. Да такое, чтобы оно было интересно не только вам, но еще и другим геймерам. А уж мы опубликуем, будьте уверены!

Фотограф: Мария Пухова



Ах, осень – урожайная пора. Счастливые уроженцы Востока, улыбаясь во все 52 зуба, распродают последние арбузы за треть цены, а наши «фермеры» собирают на участках капусту и яблоки. И игровой мир радует нас новинками – Fallout 3, Tomb Raider Underworld, Gears of War 2, LittleBigPlanet – поистине, конец 2008 года для игровых разработчиков, как и для геймеров, чрезвычайно изобилен (к вящей радости обеих сторон). Сидя в ожидании горячих хитов из мировой игропечи, поневоле начнешь ломать голову – а какую консоль выбрать – дабы во все переиграть, да и к новым технологиям приобщиться?
Калипсо



Присылайте свои вопросы на номер 8-926-878-24-59

Геймер vs. Игроман

Здравствуй, дорогая редакция! Я хочу обсудить, кто такие геймеры. Нет, это не просто люди, играющие в видеоигры. Геймер – это особый человек, отличающийся (умом и сообразительностью, вероятно – Зануда) от остальных. У него может быть плохое зрение, но это не обязательно. По тому, как человек играет, можно понять, геймер он или нет. Если геймер, он не будет чувствовать ни клавиш, ни мыши, ни джойстика. Ему будет трудно оторваться, ведь он увлечен, он живет в игре. Такой игрок не будет даже смотреть на графику – он геймер, ему кажется, что все это реально и материально: нет ни самой консоли или PC, ни мышек, ни джойстиков, ни кнопок – тлько игра. Игра для геймера – это всегда азарт, новый мир и новые возможности. Но геймер и игроман – это совсем разное. Игроман – это человек (ну а кто же ещ?), который ни дня не может не играть. Геймер – напротив, имеет большую силу воли. Конечно, я никого не сужу, ведь в каждом есть частичка (или больше?) геймера, ведь все эти признаки – всего лишь то, как я понимаю значение этого великого слова – Геймер.
P.S. Пожалуйста, напишите, каким вы представляете настоящего геймера!

Xmaster,
г. Москва

**Калипсо ** *Дорогой Xmaster! То, что Зануда отличается умом и сообразительностью – подтверждаю целиком и полностью. Как и остальные работники нашей редакции, впрочем. :) Также у каждого из нас есть красота, доброта, две руки, две ноги и самые обыкновенные уши. Хвостов, вроде, нет (хотя, может, кто-то заправляет их в джинсы или свитера – тогда увольте, поручиться не могу). Что касается поставленного вами вопроса – как я представляю настоящего геймера – все очень просто. Это человек, который любит играть. :) Поверьте, его увлеченность миром игр и есть главное отличие от всех прочих смертных. Например, я вместо того, чтобы сходить в кино с очередным поклонником, приглашу его к себе поиграть. В приставку, разумеется. Например, в Fallout 3, которого так долго и с нетерпением ждала. А в кино можно и в другой раз сгонять.*

**Сергей Цилюрик ** *Не понимаю, зачем все усложнять, прибавляя к простому определению «геймер – человек, который играет в игры» свойственные далеко не всем качества. Если по-вашему геймеры – только те, кто способен уйти в игру (Надо полагать, любую? Безотносительно ее качества даже?) с головой, то как называть тех, кто просто играет удовольствия ради?
В слове «геймер» нет ничего великого, право. Если же вы желаете услышать про «настоящих геймеров» в контексте того, какими на мой взгляд геймеры должны быть, то я отвечу – ценителями. Так же, как и к любым другим видам искусства, к играм нужен глубокий, комплексный подход. И – да, энтузиазм, азарт, вовлеченность в игровой процесс – тоже очень хорошие для геймера черты. Иначе он из игрока в зрителя превращается.*

**Врен ** *Если вам нужен образ типичного геймера, то вот он: аккуратно постриженный и гладко выбритый молодой человек в клетчатой рубашке, заправленной в синие джинсы. Утром он встает в семь утра, чтобы не опоздать на первую лекцию (иначе мама будет ругаться). После занятий сразу же приходит домой, ниг-*

Занудный FAQ

Вопросы, которые нас утомляют. Отвечаем в последний раз!

Можно ли в Army of Two играть на одной приставке с выходом на два телевизора? А то вдвоем на split screen неудобно.

Увы, до этого техника пока не дошла: даже если «разветвить» видеовывод, мы лишь получим одну и ту же картинку на двух экранах. А вот с парой консолей все куда проще – их можно просто объединить в локальную сеть.

Скажите, у Nintendo WII ведь нет HDMI-выхода, а значит, графика будет плохо смотреться на большом телевизоре?

Не на «большом телевизоре», а на «HD-телевизоре» – не смешивайте эти понятия. Так, если ваш ТВ (любого размера, хоть с дом) рассчитан на 480 строк (особенно, если он кинескопный, а не ЖК), то и картинка будет адекватная (то же можно сказать не только о Wii, но и обо всех консолях ушедшего поколения: PS2, Xbox и GameCube) – с поправкой на способ подключения. А вот с HD-экранами все усложняется: нормально масштабировать картинку телевизор сможет только при прогрессивной развертке через компонетный кабель (не забудьте в системных опциях консоли выставить опции Widescreen и HDTV).

де толком не задерживаясь. Вечером сидит за PC до двух часов ночи – играет или общается с друзьями на форумах. В люди выбирается два раза в год: на «Игромир» и посмотреть на PlayStation 3 в магазине «Союз». Игры для PC покупает в секретной палатке на ближайшем радиорынке, причем как легальные, так и не очень. Девушки у геймера нет, и он не очень понимает, зачем они нужны. Зато искренне радуется, когда представительница прекрасного пола рассказывает ему, что увлекается играми. Ему это греет душу.

Как вы должны были догадаться, это шутка. Вернее, так воспринимают нас многие люди со стороны. На самом деле я не очень люблю само слово «геймер». Лучше говорить так: человек, увлеченный играми. От остальных он отличается в основном тем, что готов воспринимать новое и не боится преодолевать трудности. Противоположность геймера – скучный клерк, который каждый день ходит на дурацкую однообразную работу, тупо высиживает задницу в офисе с девяти до пяти, вечером пьет пиво с друзьями и смотрит футбол. И так каждый день. До пенсии. Ничего не меняется. Все, кому такая жизнь не больно нравится, и есть геймеры (как минимум, потенциальные).

Хочу слона! Или кита… Или все-таки слона?

Привет, «СИ»! Пишу в первый раз, даже не знаю, с чего и начать. Хочу определиться с выбором консоли нового поколения. Дабы дать вам какое-то представление о себе, напишу свою историю.

«Консольная история» началась для меня сравнительно недавно. Этим летом я устроился на работу в автомойку. Заработал там немного денег, причем точно не знал, что куплю. В последний по контракту день я пришел с работу уставший, но довольный. С деньгами в руках. В голове мелькнула мысль: «Надо бы игру для компа прикупить…»

На следующий же день пошел в магазин и купил себе Assassin's Creed. Но, увы, поиграть мне было не суждено – видяйка не поддерживала. Комп о-о-ох как давно приобрел, лет пять назад точно. Купил новую видеокарту, а заодно и ОЗУ, повторил процесс установки и… О чудо, игра запустилась! Как оказалось, лишь запустилась и только. Она по-жесткому висла и вместо того, чтобы насладиться прохождением, я получил настоящее слайд-шоу.

У меня осталось совсем не много, если не сказать «мало», денег. Я был в отчаянии. На современную консоль точно бы не хватило, а до того, как я получу «более круглую» сумму, еще оставалось жить и жить… Купил себе PlayStation 2, а вместе с ней карту памяти и замечательный слэшер God of War. Поначалу нравилось, но уже через недельку-другую спартанский герой Кратос начал изрядно мне надоедать и даже досаждать. Пришлось раскошелится еще на две игры – Black и Soul Calibur III. В Black побегал с удовольствием, постреплял в местных супостатов, а вот в файтинг играть одному было ужасно скучно, так что пришлось купить еще и второй джойстик. Пройдя все эти игры (около двух с половиной недель), купил еще три – Scarface, GTA: San Andreas и Silent Hill 4. тони Монтану сразу забросил куда подальше (ужасная графика плюс абсолютно глупый сюжет). Прошел GTA, хотя там графика тоже не ахти какая, поиграл в Silent Hill – тоже особо не понравилось. Стал задумываться о новой консоли, пока моя давно уже запылившаяся «Сонька» безнадежно старела. А тем временем на прилавках магазинов блестели шикарные мегапроекты типа GTA IV, Devil May Cry 4, Gears of War, Dark Messah of Might & Magic… Честно слово, глаза разбегаются!

В общем, я продал знакомому свою PS2 со всеми примочками и теперь всерьез начал думать о новой приставке. Походил по магазинам, поспрашивал технические характеристики Xbox 360 и PS3. Сходил к другу, поиграл у него на плазме в «триста шестидесятый», в… Assassin's Creed. Понравилось. Вроде бы, и графика на ура, и игровой процесс захватывает. К тому же на Xbox есть сервис Live, которым было бы очень прикольно воспользоваться. Потом решил оценить третью «Соньку». В одном из магазинов бытовой техники и всякой электроники я сыграл в Need for Speed Pro Street – графика просто потрясла.

Теперь я спрашиваю у вас – какую приставку лучше купить?! Среди преимуществ Xbox 360 можно выделить, скажем, более удобный геймпад, большее количество эксклюзивов (тот же Mass Effect), сервис Xbox Live, которому PlayStation Network уступает. С другой стороны, у «Соньки» имеется привод Blu-ray, а так же данная консоль, вроде бы, немного мощнее и моложе, да и мультимедийная составляющая у нее получше будет. Так что вот, мечусь и не знаю, что купить. Посоветуйте, плиз. Только учтите, что Wii я даже не рассматриваю как вариант. Все, пока!

Никита Черницын,
г. Ярославль

**Калипсо ** *Никита! Как вам помочь в таком вопросе – ума не приложу! Это если бы меня попросили выбрать между кедами CIRCA и кедами CONVERSE – ходила бы, мучилась, а в итоге взяла бы две пары. После чего села бы на недельную диету. Дело в том, что у каждой из консолей есть свои преимущества, которые вы, в общем-то, и перечислили. Так что и выбор за вами. Хотите смотреть фильмы на Blu-ray? Покупайте «Соньку». Хотите Live? Нет проблем – берите Xbox. Лично я все же думаю, что возьму PS3 – привыкли уже с братом к любимому бренду за долгое время.*

**Зануда ** *Ох, крест у меня, знать, такой – помогать с выбором консоли. И уж поверьте мне на слово, дело это ужасно неблагодарное. Посему лучшая стратегия – позволить покупателю выбрать самому. А лучшая для этого тактика вот какая. Берите блокнот, ручку, записывайте. В первый столбик – просто необходимые вам игры, которые есть только на PS3. Во второй – нужные как воздух Xbox-хиты. В третий – те, что есть и там, и сям (он вам все равно не понадобится – хоть одну-то приставку вы все-таки купите). Сравните столбики. Соберитесь с духом и сократите каждый из них вдвое. Еще раз сравните столбики. По задумке, в этой точке вы уже твердо знаете, что за приставка вам нужна (если, конечно, вообще сомневались). Если нет – повторяйте алгоритм до тех пор, пока в списке не останется лишь по одной игре – останется выбрать «ту самую», с которой и купите ненаглядную консоль. И только если вы не сможете решить даже и теперь – знайте: либо все эти развлечения не для вас вовсе, либо вы настолько любвеобильный геймер, что приобрести придется и одно, и другое.*

**Врен ** *Немного неожиданный совет: нужно принять решение, что если кеды, то CONVERSE, а если приставка, то [вставьте название сами]. И затем придерживаться этого решения, ни о чем не жалея. Если выбрать сложно, то просто киньте монетку. Это лучше, чем месяцами сидеть и облизываться на списки игр.*

Скажите, с Nintendo DS можно сидеть в Интернете? Ведь там же есть Wi-Fi.

К сожалению, сами по себе такой возможности ни DS, ни DS Lite не предоставляют. Зато на отдельном картридже можно купить специально адаптированный для двухэкранной консоли браузер Opera. Вот с ним-то уже все получится!

Планирует ли Sega выпустить свою консоль?

Конечно же, такой информации нет (иначе «СИ» обязательно бы вам рассказала, уж поверьте). Но даже сугубо логически у нынешней Sega просто недостаточно денег для такого шага. Вот если все ее консольные игры и аркадные автоматы будут отлично продаваться еще несколько лет…

Что-то как-то не видно в наших магазинах консольных версий Fallout 3. Неужели задерживается из-за локализации?

Именно так! Вот, что нам сообщили в «1С»: «В течение ноября в продаже должна появиться англоязычная версия для Xbox 360 и PS3, а уже в начале следующего года выйдет локализованная – с русской озвучкой.

Содержание PC-диска

Много разных полезных файлов на PC-диске

Видео на PC-диске

Все, что не попадает в стандартные разделы нашего DVD-диска, выкладывается здесь. Например, это ролики к рубрике «Банзай!» и трейлеры фильмов. Также на этом диске находится рубрика «Территория HD», где мы публикуем ролики в разрешении 720р.

Fallout 3 (PC, PS3, Xbox 360)
Налево пойдешь – в радиоактивное болото попадешь. Направо пойдешь – от супер-мутанта… в общем, тоже ничего хорошего. Смотрите геймплейные будни Fallout 3 в HD-качестве.



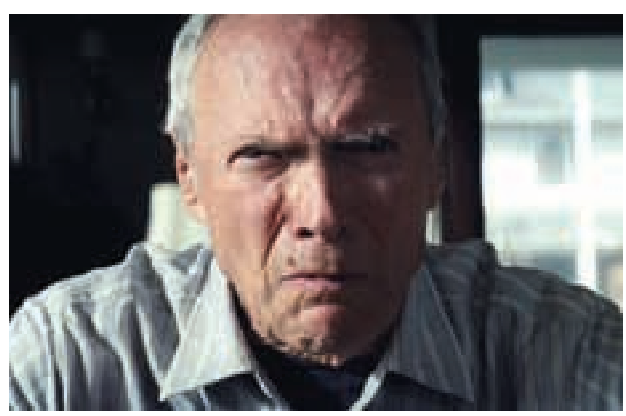
Gears of War 2 (Xbox 360)
Сотни локустов на экране. Брумаки мрут пачками. Это безумие? Это Lord of the Gears? Нет, всего лишь великолепное и эпическое продолжение одного из лучших экшнов современности.



Naruto Shippuuden
Третий опенинг популярнейшего аниме про оранжевого ниндзя, а также музыкальный клип на звучащую в нем песню Bluebird от группы Ikimono-Gakari.

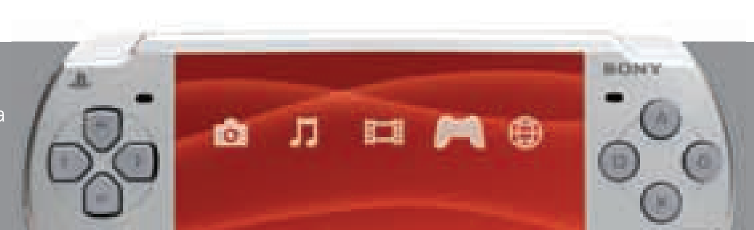


Гран Торино
Трейлер новой картины с участием 78-летнего Клинта Иствуда. Бывалый актер играет ветерана, машину которого собирается угнать молодой иммигрант.



PSP Zone

Прошивка: 3.95
Демоверсия: Katekyou Hitman Reborn! Battle Arena
Видеоролики: Super Stardust Portable, Dynasty Warriors: Strikeforce, Hatsune Miku: Project Diva
А также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое…



Слово редактора

Вот и дождались, на нас снова обрушился настоящий девятый вал из по-настоящему интересных и ожидаемых игр. Во-первых, это, конечно же, Fallout 3 – блистательнейшее возвращение легендарного ролевого сериала. Обзор вы можете посмотреть на видео диске, а здесь мы представляем вашему вниманию геймплейную нарезку в HD-качестве. Во-вторых, это Gears of War 2 – сиквел у визитной карточки Xbox 360 получился преотличный. Как и в случае с Fallout 3 – геймплейная нарезка в разделе «Территория HD». В-третьих, это демоверсия новых приключений Лары Крофт – Tomb Raider Underworld. И конечно же это еще не все... **//Александр Устинов**

Инструкция

1. Что делать с PC-диском?

Второй из двух наших дисков записан в обычном PC-формате. Здесь вы найдете необходимые для настоящего геймера файлы – демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-диск оснащен собственной оболочкой, упрощающей доступ к материалам на диске. Посмотреть этот диск на консоли невозможно, необходим персональный компьютер. Исключение – рубрика «Территория HD».

2. Разделы

- **Территория HD** – ролики с геймплейной нарезкой из части обозреваемых на видео диске игр, которые можно посмотреть не только на PC, но и на PlayStation 3 и Xbox 360.
- **Демоверсии** – пробуйте игру еще до ее выхода.
- **Патчи** – «заплатки», устраняющие ошибки уже вышедших игр.
- **Банзай!** – видеоприложение к журнальной рубрике.
- **Бонусы** – старые номера «Страны Игр», «Путеводителя» и Official PlayStation Magazine в формате PDF и прочие маленькие радости.
- **Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего PC.
- **Галерея** – скриншоты, арт и обои из игр, фильмов и аниме.
- **PSP-Zone** – демоверсии, ролики, полезные программы, обои и многое другое для PSP.
- **Shareware** – бесплатные или условно бесплатные игры.
- **Софт** – свежие версии разнообразных программ, а также постоянный джентельменский набор.
- **Widescreen** – трейлеры новейших фильмов.

2. FAQ

Q: Как посмотреть ролики в рубрике «Территория HD» на консолях PlayStation 3 и Xbox 360?

Xbox 360: Зайдите на вкладку «Мультимедиа», выберите пункт «Видео», источник – «Текущий диск», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик (Внимание! Может понадобиться скачивание кодека из службы Xbox Live).

PlayStation 3: Зайдите во вкладку «Видео», выберите «диск с данными», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик.

Q: Не читается диск! Что делать?

Оцените состояние диска: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес hh@gameland.ru, подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

Полный список всех материалов на двух дисках «Страны Игр»

Видеодиск:

Видеофакты

Видеопревью:
- Need For Speed Undercover (PC, PS3, Xbox 360)
- Shaun White Snowboarding

Видеообзоры:
- Gears of War 2 (Xbox 360)
- Fallout 3 (PC, PS3, Xbox 360)
- Brothers in Arms: Hell's Highway (PC, PS3, Xbox 360)
- Infinite Undiscovery (Xbox 360)
- Warfare (PC)

Трейлеры:
- Gears of War 2 (Xbox 360)
- Prince of Persia (PC, PS3, Xbox 360)
- Tekken 6 (PS3, Xbox 360)
- Bayonetta (PS3, Xbox 360)
- Resident Evil 5 (PS3, Xbox 360)

Special:
- Репортаж с Tokyo Game Show 2008
- Killzone 2 (хендс-он с TGS 08)
- Prince of Persia (хендс-он с TGS 08)
- Sonic Unleashed (хендс-он с TGS 08)
- Max Payne (пролог-трейлер фильма)
- Resident Evil: Degeneration (трейлер фильма)
- Без винта

PC-диск:

Демоверсии:
- LEGO Batman: The Videogame
- Tomb Raider: Underworld

Территория HD:
- Gears of War 2
- Fallout 3
- Need For Speed Undercover
- Infinite Undiscovery

Дополнения:
- ArmA: Armed Assault
- Battlefield 1942
- Battlefield Vietnam
- Battlefield 2
- Call of Duty 4
- Company of Heroes
- Counter-Strike
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Day of Defeat: Source
- Doom 3
- F.E.A.R.
- Far Cry
- GTA: San Andreas
- Half-Life 2
- Operation Flashpoint: Resistance
- Portal
- Quake 4
- Racer
- Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- rFactor
- Team Fortress 2
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
- The Sims 2
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

PSP-Zone:
- Прошивка: 3.95
- Katekyoo Hitman Reborn! Battle Arena (демоверсия)
- Super Stardust Portable (трейлер)
- Dynasty Warriors: Strikeforce (трейлер)
- Hatsune Miku: Project Diva (трейлер)

Банзай!:
- Гигантский робот (трейлер)
- Glay - Survival (клип)
- Ikimono-Gakari - Bluebird (клип)
- Naruto Shippuuden (3-й опенинг)
- Kanon AMV - Season's Solace (клип)

Драйверы:
- ATI Catalyst 8.10 WHQL Vista
- ATI Catalyst 8.10 WHQL XP 32-bit
- DirectX Redistributable (Август 2008)
- GeForce Forceware 180.43 Vista
- GeForce Forceware 180.43 XP
- Realtek HD Audio Codec Driver 2.07
- Realtek HD Audio Codec Driver 2.07 (Vista)

Патчи:
- Command & Conquer: Red Alert 3 v1.01 RU
- Europa Universalis III: In Nomine v3.1 RU
- Pro Evolution Soccer 2009 v1.10 Интернациональный
- Sacred 2: Fallen Angel v2.10 - v2.12.0 RU
- Spore v1.02 Интернациональный
- Warhammer 40,000: Dawn of War - Soulstorm v1.10 RU

Софт:
- Avira AntiVir Personal 8.2.0.334
- ESET NOD32 Antivirus 3.0.672
- ZoneAlarm ForceField 1.1.82.0
- CommFort 4.10
- djScanFTPsmile 2.4
- Fresh Download 8.12
- Google Chrome 0.3.154.6 Beta
- MegaIRC 3.99
- SmartFTPPlayer 2.24
- Ashampoo ClipFinder 1.49
- Graffikon 0.7.0
- Notepad 5.1
- Poster Forge 1.01.11
- Easy CD-DA Extractor 11.5.3
- KMPlayer 2.9.3.1433 Beta
- Miro 1.2.8
- n-Track Studio 6.0.1 build 2407
- GetDataBack 3.62
- Recover My Files 3.98.6157
- Undelete Plus 2.98
- CleanCenter 1.95.2
- GameGain 2 2.10.27.2008
- Mz Vista Force 2.2
- System Spec 2.65
- XP-AntiSpy 3.97

Софт-стандарт:
- WinRAR 3.80 RU Final
- Mozilla Firefox 3.0.1
- Virtual CD 9.2.0.1
- Adobe Acrobat Reader 8.1.2 Rus
- K-Lite Mega Codec Pack 4.2.5
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 2.9.6
- HyperSnap-DX 6.31.01
- Miranda IM 0.7.10
- QIP Build 8070
- ATV Flash Player 1.3
- DivX Player 6.4.1 Beta
- Media Player Classic 6.4.9.1
- MVAFlasher 2.1.3
- QuickTime 7.5.5
- VLC Media Player (VideoLAN) 0.9.4

Widescreen:
- Вольт (Bolt)
- Гран Торино (Gran Torino)
- Push
- Перевозчик 3 (Transporter 3)
- Другой мир 3: Восстание ликанов (Underworld: Rise of the Lycans)

Shareware/Freeware:
- Jungle Quest
- Parking Dash
- Peggle Nights
- The Mystery of the Crystal Portal
- Попрыгунчик
- Космический скейтборд
- Золотой крот

Игры на PC-диске

На этой странице мы рассказываем про прекрасные демоверсии и замечательные модификации, которые вы сможете найти на PC-диске этого номера «Страны Игр».

Tomb Raider Underworld
Демоверсия новых приключений симпатичной расхитительницы гробниц. Доступен уровень Coastal Thailand. Лара начинает путешествие с палубы своей яхты. Девушке придется нырнуть и уничтожить несколько кровожадных акул, потом выйти на берег, выполнить головокружительные акробатические трюки и подняться по крутым уступам. На пути будут попадаться летучие мыши и ядовитые пауки. Графика стала более красочной, одежда Лары теперь пачкается и промокает, а количество экшна заметно увеличилось.



LEGO Batman: The Videogame (демоверсия)
В линейке LEGO-платформеров пополнение! После героев «Звездных войн» и Индианы Джонса очередь дошла и до легендарного Бэтмена. В демоверсии доступно два уровня. На первой карте геймеры могут поиграть за парочку безумных злодеев – Джокера и Харли Куинн, готовых разбить все вокруг на мелкие детальки. Ну а во втором уровне толпу кубических неприятелей будут обезвреживать Темный Рыцарь и его напарник Робину. LEGO-улочки Готэм-Сити ждут своих супергероев!



Battlefield 2
После долгого перерыва создатели модификации Surreal снова принялись работать над любимым детищем. Все, что происходит в этом моде, очень необычно. На одной карте аэропланы воюют с захватчиками, вооруженными по последнему слову техники. На другой американские войска отражают нападение далеков. Третья локация создана по мотивам первой части культового фильма «Безумный Макс». При всей своей необычности Surreal довольно приятен, потому как в крайности его авторы не впадают.



Half-Life 2
Спустя более чем полгода после первого релиза мы вновь предлагаем вниманию поклонников Half-Life 2 модификацию Fistful of Frags, на сей раз версии 2.0. Темой данной работы по-прежнему являются сражения ковбоев где-то на Диком Западе. Победить одной только меткостью не получится: нужно думать головой, захватывать и удерживать сундуки с деньгами. Еще одной интересной идеей является набор очков, которые открывают доступ к новому, более продвинутому оружию.

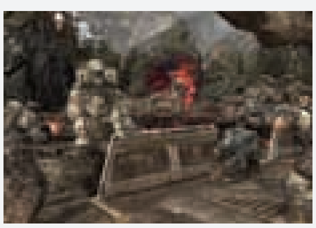


Галерея

Обои для рабочего стола



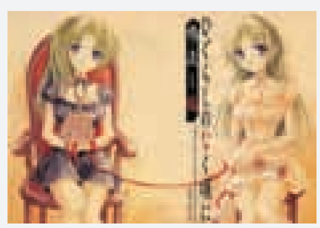
Скриншоты



Иллюстрации



Рубрика «Банзай!»




ЧТО НОВОГО У ДРУЗЕЙ?
УЗНАЙ ПЕРВЫМ
www.rambler.ru
Rambler
друзья
Рамблер сегодня - это все твои друзья на одной странице!
Ты можешь читать посты и комменты друзей со всех сайтов в одной ленте.
Отслеживать сообщения из всех почтовых ящиков и социальных сетей
в одном окне. Теперь все сразу перед твоими глазами.
Рамблер - по настоящему стартовая страница.

В продаже с 3 декабря

Анонс

В следующем номере...

РЕЦЕНЗИЯ

Операция «Багратион» (PC)

Разработчики из Минска предлагают нам защитить Белоруссию летом 1944 года… или завоевать ее. Пусть никто не уйдет обиженным!



В РАЗРАБОТКЕ

Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim (PC)

Монарх спит – служба идет. Непрямое управление героями за прошедшие годы не стало более прямым.



РЕПОРТАЖ

ИгроМир 2008

Геймеры – в экстазе, журналисты – в мыле, разработчики – в лучах славы. Крупнейшая игровая выставка в России вновь открывает двери.



В РАЗРАБОТКЕ

Overlord II (PS3, Xbox 360, PC)

Самый Темный Властелин вновь созывает своих приспешников. Пришла пора покончить со всеми луговыми цветочками и пушистыми овечками. Зло грядет!



В РАЗРАБОТКЕ

Resistance: Retribution (PSP)

Словно кролика из шляпы, Insomniac и Sony вдруг выудили портативную версию знаменитого «шутера о мире альтернативной Второй мировой».



РЕЦЕНЗИЯ

Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood (DS)

Мы долго гадали, насколько удачной окажется RPG о Сонике. Завершенная игра даст ответы на все наши вопросы.



В РАЗРАБОТКЕ

Fragile (Wii)

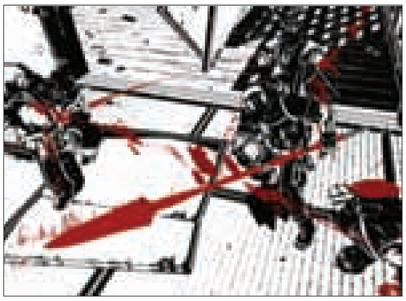
Хрупкая девушка исследует темные подземелья, вооружившись фонариком. О Шопене в новой RPG от создателей Eternal Sonata – ни слова.



РЕПОРТАЖ

Madworld (Wii)

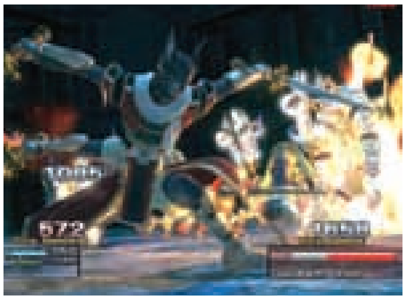
Как авторы Madworld сочиняют всевозможные сцены кровавых расправ и какое впечатление произвела на нас игра при первом тесном знакомстве.



РЕЦЕНЗИЯ

The Last Remnant (Xbox 360, PS3, PC)

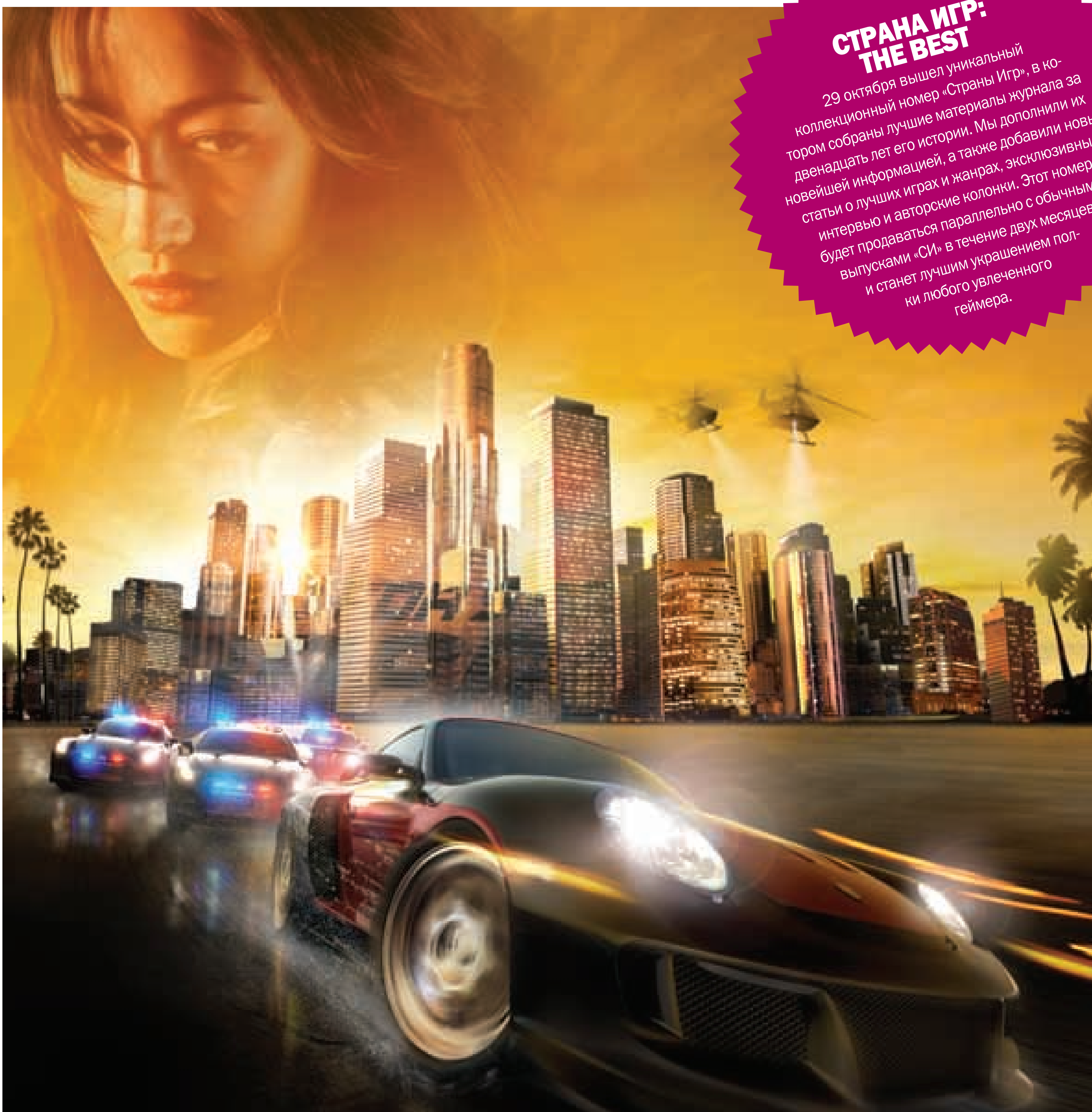
Мы вникаем в политические распри мира Last Remnant, ищем «Останки» и постигаем тонкости экшновых боев.



В следующем номере

Need for Speed Undercover

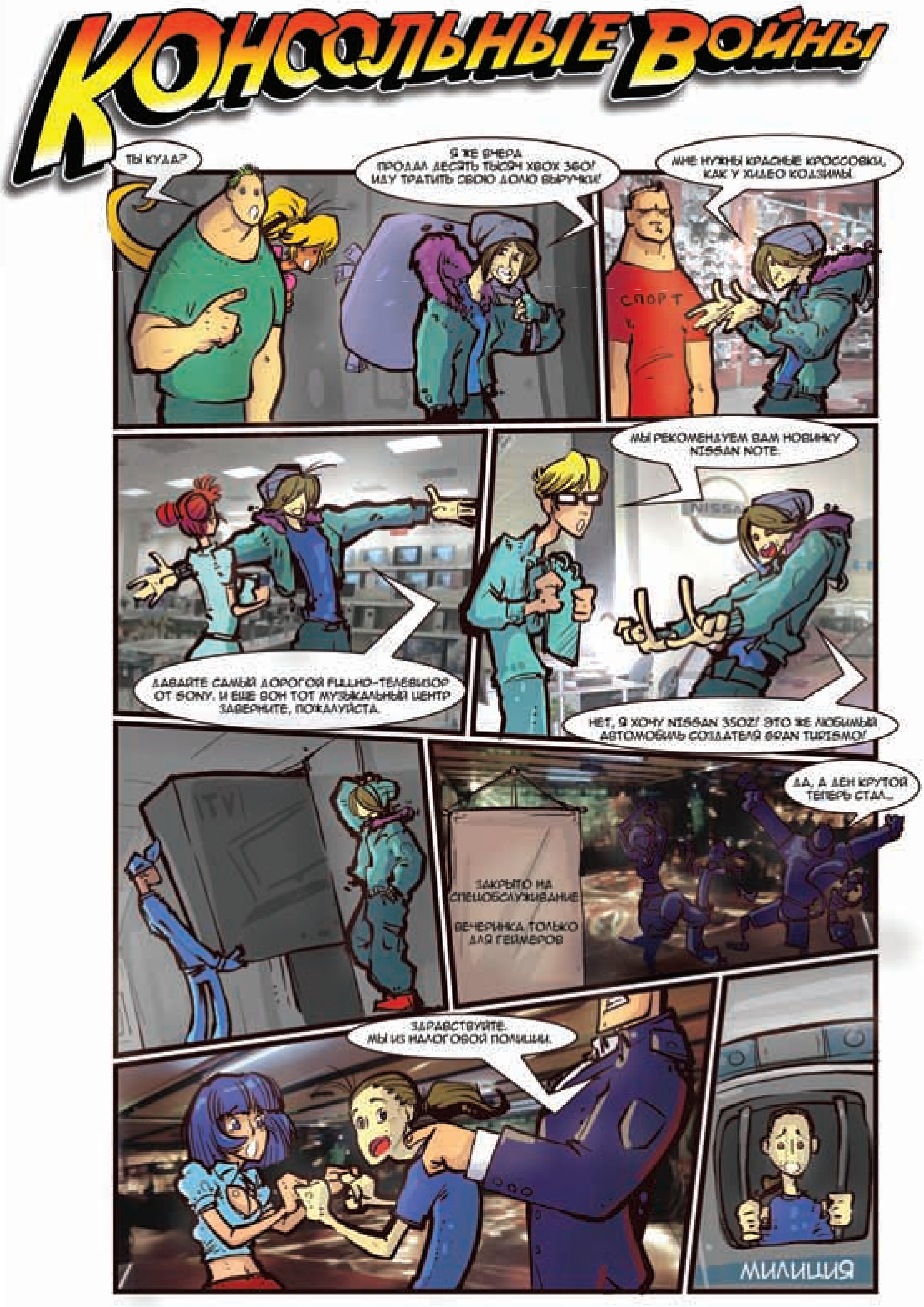
Новая глава в истории «погонь за скоростью» по мнению разработчиков наиболее близка к Need for Speed: Most Wanted, одному из наиболее популярных выпусков сериала. Фэны Gran Turismo утверждают: Gran Turismo 5, судя по Prologue, красивее Undercover! Поклонники Need for Speed (особенно те, кому не понравилась Need for Speed ProStreet) верят в успех проекта. Наш редакционный эксперт остается один на один со свежей демоверсией и пытается докопаться до правды.



СТРАНА ИГР: THE BEST

29 октября вышел уникальный коллекционный номер «Страны Игр», в котором собраны лучшие материалы журнала за двенадцать лет его истории. Мы дополнили их новейшей информацией, а также добавили новые статьи о лучших играх и жанрах, эксклюзивные интервью и авторские колонки. Этот номер будет продаваться параллельно с обычными выпусками «СИ» в течение двух месяцев и станет лучшим украшением полки любого увлеченного геймера.

ВЫПУСК 21: Нет, это не Рио-де-Жанейро



Предыдущие выпуски комикса вы можете найти на DVD-приложении.

Художник: Гриф grif@post.ru Сценарист: Яна Сугак


АВТО@mail.ru
ПРЕДСТАВЛЯЕТ
Голосуйте с 1 по 29 февраля
Лучшее АВТО 2007
ПО ВЕРСИИ РУНЕТА
Что выбираем?
В премии «Лучший авто 2007» мы выбираем лучшую модель автомобиля за прошлый год.
Кто в жюри?
Выбор победителя осуществляется всеми пользователями Рунета.
Кто участвует?
В голосовании представлены автомобили, находящиеся в продаже у официальных дилеров в России в 2007-м году.
Когда результаты?
Победитель будет объявлен в начале марта. Предварительные результаты можно увидеть сразу после голосования!
Первая автомобильная премия рунета!
http://bestauto.mail.ru


«ТЯЖЕЛЫЙ,
БРУТАЛЬНЫЙ,
ПО-НАСТОЯЩЕМУ
ЖЕСТОКИЙ
ШУТЕР»
PC ИГРЫ
CALL OF DUTY
WORLD AT WAR
WWW.CALLOFDUTY.COM
16+
PlayStation 2
NINTENDO DS
treyarch
ACTIVISION
15
PLAYSTATION 3
Wii
Games for Windows
XBOX 360 LIVE

СТРАНА ИГР | **№22** | 271 | 2008 | ВТОРОЙ НОЯБРЬСКИЙ

LocoRoco 2 | Gears of War 2 | Fallout 3 | Apollo Justice: Ace Attorney | Sacred 2: Fallen Angel

www.gameland.ru


LINEAGE
THE KAMAEL
THE 1ST THRONE
NCSOFT
INNOVA
www.l2.ru
СТРАНА ИГР


Rising Star Games
Rune Factory Frontier
ルーンファクトリー/フロンティア
СТРАНА ИГР